

Bryt dig fri från ett slentrianmässigt bildskapande

- ett arbete om att välja passande illustrationsteknik för aktuellt presentationsskede



Sveriges lantbruksuniversitet

Fakulteten för naturresurser och jordbruksvetenskap

Institutionen för stad och land, avdelningen för landskapsarkitektur, Uppsala

Examensarbete för yrkesexamen på landskapsarkitekturprogrammet

EX0504 Självständigt arbete i landskapsarkitektur, 30 hp

Nivå: Avancerad A2E

© 2014 Anton Simonsson

E-post: Anton.Simonsson@hotmail.com

Titel på svenska: Bryt dig fri från ett slentrianmässigt bildskapande - ett arbete om att välja passande illustrationsteknik för aktuellt presentationsskede

Title in English: Break Free from Old Habits when Creating Illustrations - a Thesis about Choosing Appropriate Illustration Technique for the Current Presentation Stage

Handledare: Tomas Eriksson, SLU, Institutionen för stad och land

Examinator: Ylva Dahlman, SLU, Institutionen för stad och land

Biträdande examinator: Susan Paget, SLU, Institutionen för stad och land

Omslagsbild: © Anton Simonsson

Övriga foton och illustrationer: © Författaren, då ingen annan källa anges. Författaren har fått tillstånd från upphovsman att publicera samtliga bilder/foton/illustrationer i examensarbetet.

Originalformat: Liggande A3

Nyckelord: Arkitektur, digital, illustrationsteknik, manuell, realistiskt, visionär, ögonghöjdsperspektiv

Online publication of this work: <http://epsilon.slu.se/>

Sammanfattning

När ett gestaltningsförslag ska presenteras är det viktigt att ge betraktaren en tydlig och lättläst bild av förslagets intentioner och innehåll. Detta gäller såväl de konkreta delarna (det vill säga materialval och strukturella förhållanden), som mer abstrakta aspekter (exempelvis platsupplevelser och stämningar). För att lyckas med detta finns för arkitekten många olika, både manuellt och digitalt baserade, illustrationstekniker att nyttja. Dessa ger slutbilder med olika utseende och uttryck, varför de lämpar sig olika väl för att fånga och förmedla de olika delarna av ett motiv (det vill säga den del av platsen/förslaget som illustratören väljer att avbilda och som rymms inom de satta ramarna för bilden).

På grund av en tidsbrist som ofta råder ute på arkitektkontoren, kan det vara svårt att testa och utveckla en skicklighet i många olika illustrationssätt under arbetstid. Det är därför lätt att hamna i ett slentrianmässigt mönster, där alltid det illustrationssätt vederbörande känner sig mest bekväm med väljs. För arkitekter, utbildade innan datorernas intåg i yrket, innebär detta ofta traditionella tekniker som exempelvis bläck och akvarell, medan den yngre generationen vanligtvis väljer att arbeta digitalt med hjälp av 3D-modeller, fotografier och visuella effekter.

I det här examensarbetet har dessa olika illustrationsteknikers egenskaper undersökts närmare. Detta med syftet att finna argument för en arkitekt att bryta slentrianmässiga mönster, vid skapandet av ögonhöjdsperspektiv till presentation av ett gestaltningsförslag. För att uppnå målet delades arbetet upp i två undersökningar: en teoretisk bakgrundsundersökning (baserad på en litteraturstudie samt intervjuer med tre yrkesverksamma arkitekter) och en praktisk huvudundersökning (tillämpning och vidare analys, av olika illustrationstekniker på ett och samma motiv). Avsikten med den första undersökningens var att få fram olika arkitekters syn på och kunskap inom skapandet av perspektivillustrationer. Den praktiska undersökningen gjordes för att själv testa teorierna och på så vis kunna föra en erfarenhetsbaserad diskussion kring resultatet.

Bakgrundsundersökningen visade att följande fyra aspekter kraftigt påverkar valet av lämplig illustrationsteknik: tidsåtgång (hur lång tid tar bilden att göra), presentationsskede (var i arbetsprocessen

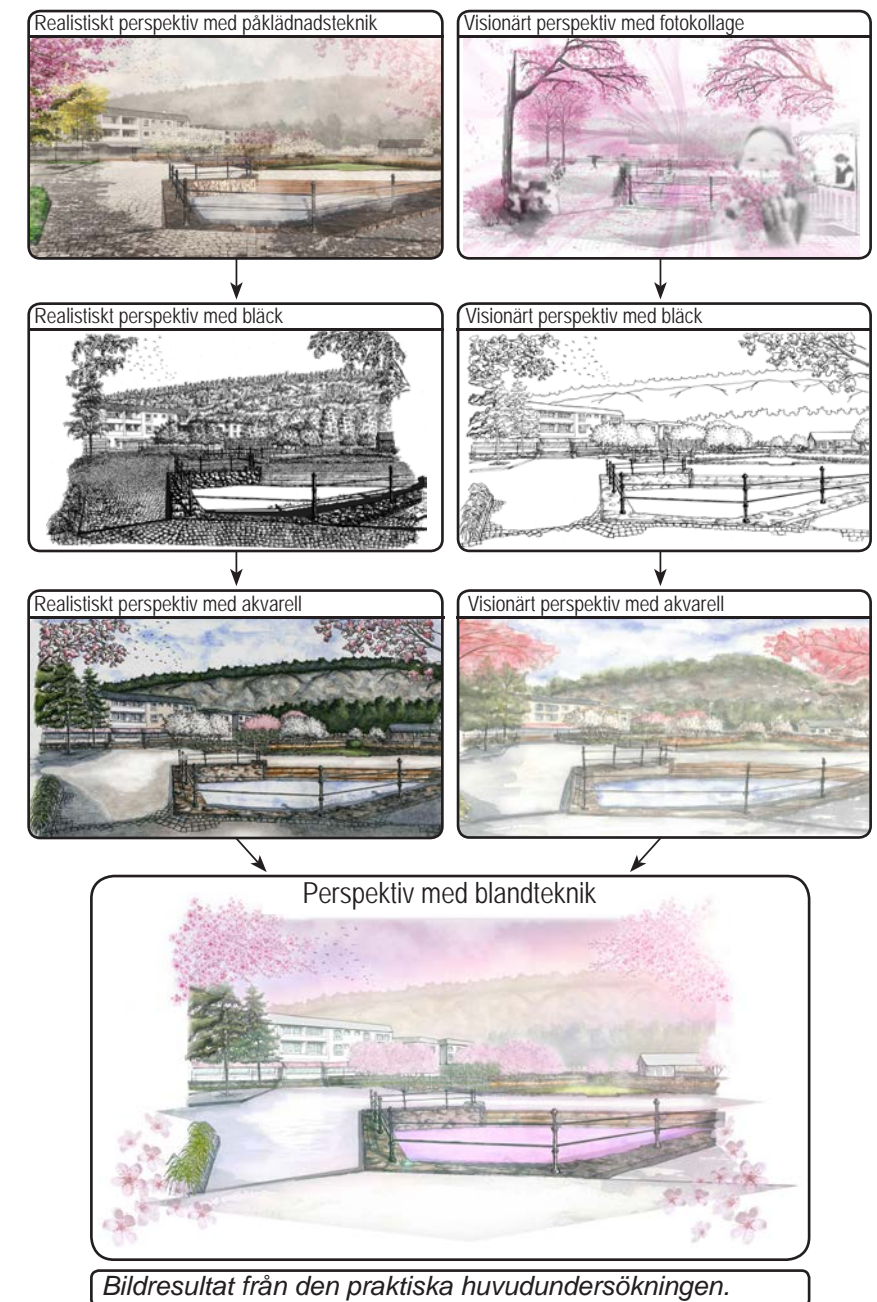
befinner sig aktuellt redovisningstillfälle), illustrationsteknikens samt bildkaraktärens (realistisk eller visionär avbildning) för- och nackdelar (vad har de för egenskaper och till vilken typ av bilder/motiv är de därför lämpade). Detta var vidare vad som låg till grund för analysen av bildresultaten i huvudundersökningen.

Genom arbetets två undersökningar fann jag att det, i tidiga skeden av ett projekt, är fördelaktigt att arbeta snabbt och mer inriktat mot förslagets abstrakta aspekter (visionärt synsätt). Handbaserade tekniker samt digitala fotokollage som utgår från ett mindre detaljerat underlag, har då egenskaper som lämpar sig väl. Att då välja en verklighetstrogen och detaljerad avbildningsmetod (realistisk synsätt), ökar risken att en betraktare finner fokus på oönskade saker i bilderna.

I sena presentationsskeden och främst när gestaltningen till stor del är fastslagen, visade det sig att en mer raffinerad typ av perspektiv fordras. Bilderna bör då mer ingående förmedla förslagets konkreta aspekter, varför en högre grad av precision krävs. För detta syfte är de digitala 3D-modellerna tillsammans med fotografier, effektivast: framför allt för arkitekter som inte känner sig bekväma med att rita för hand. En problematik är dock att dessa bilder lätt blir väldigt fotorealistiska, vilket ofta upplevs som alltför statiskt och själlöst. Vidare upptäcks eventuella defekter lättare samt upplevs som mer störande, desto mer fotorealistiskt illustrationssätt som tillämpas. Ett sätt att komma runt denna problematik är att alltid försöka ge bilderna en tydlig prägel av att vara en illustration, exempelvis genom att göra vissa abstrakta och skissartade tillägg i dem.

Att kombinera olika illustrationstekniker, så kallad blandteknik, var också vad jag i arbetet fann som den största möjligheten till att lyckas bryta ett slentrianmässigt illustrerande. Genom att, beroende på förslagets innehåll, välja olika tekniker för olika delar i motivet och därefter lägga ihop dem till en fungerande slutbild, ökar sannolikheten att varje bild blir unik och bättre situationsanpassad. Även om en blandning av tekniker, åtminstone i början, tar längre tid än att göra allt i samma medium, ökar chansen att de olika illustrationssättens varierade fördelar kan fångas i en och samma slutbild. Att vidare sträva mot personlig prägel och tydlighet i

bilderna framför realism och skönhet, är något som kan underlätta, påskynda och således motivera användandet av en teknik som vederbörande har en mindre erfarenhet av.



Abstract

When presenting a design proposal, it is important to give the viewer a clear and legible picture of the proposal's intentions and content. This applies to the concrete parts, such as materials and structural conditions, as well as the abstract aspects, like for example moods and site-experiences. To attain this objective, an architect can choose between many different, both manually and digitally based, illustration techniques. These will render in final images with various appearances and expressions; hence they are suited for capturing and mediating different segments of a motif (i.e. the part of a site/proposal, which the illustrator chooses to depict and that fits within the set picture frame).

Since a lack of time is almost always present at architect firms, it can be difficult to, during the work hours, try out and develop a sufficient skill in many different ways of illustrating. It is therefore an evident risk that architects get caught in old routine patterns, which results in choosing the illustrative method which he/she is the most comfortable with. For architects, educated before the time of computers, this has a tendency to be traditional techniques, such as ink and aquarelle, whilst the younger generation in general chooses the digital options like 3D-models and photo collages.

In this master thesis has mentioned techniques been examined further; with the objective to find arguments for an architect to break old habits, when creating eye-level perspectives for the presentation of a design proposal. The work towards this goal was divided into two studies: a theoretical background survey (based on a literature study and interviews with three professional architects) and a practical head survey (application and further analysis, of various illustration techniques on the same motif). The purpose of the first survey was to obtain various architects' opinions on and knowledge of creating illustrations. The second survey was implemented to test the theories; thus be able to conduct an experiential discussion of the results.

As great influential factors, regarding what is an appropriate illustration technique to choose, the background survey stressed following four aspects: the expenditure of time (i.e. the amount of time it takes to create the image), the current presentation stage (i.e.

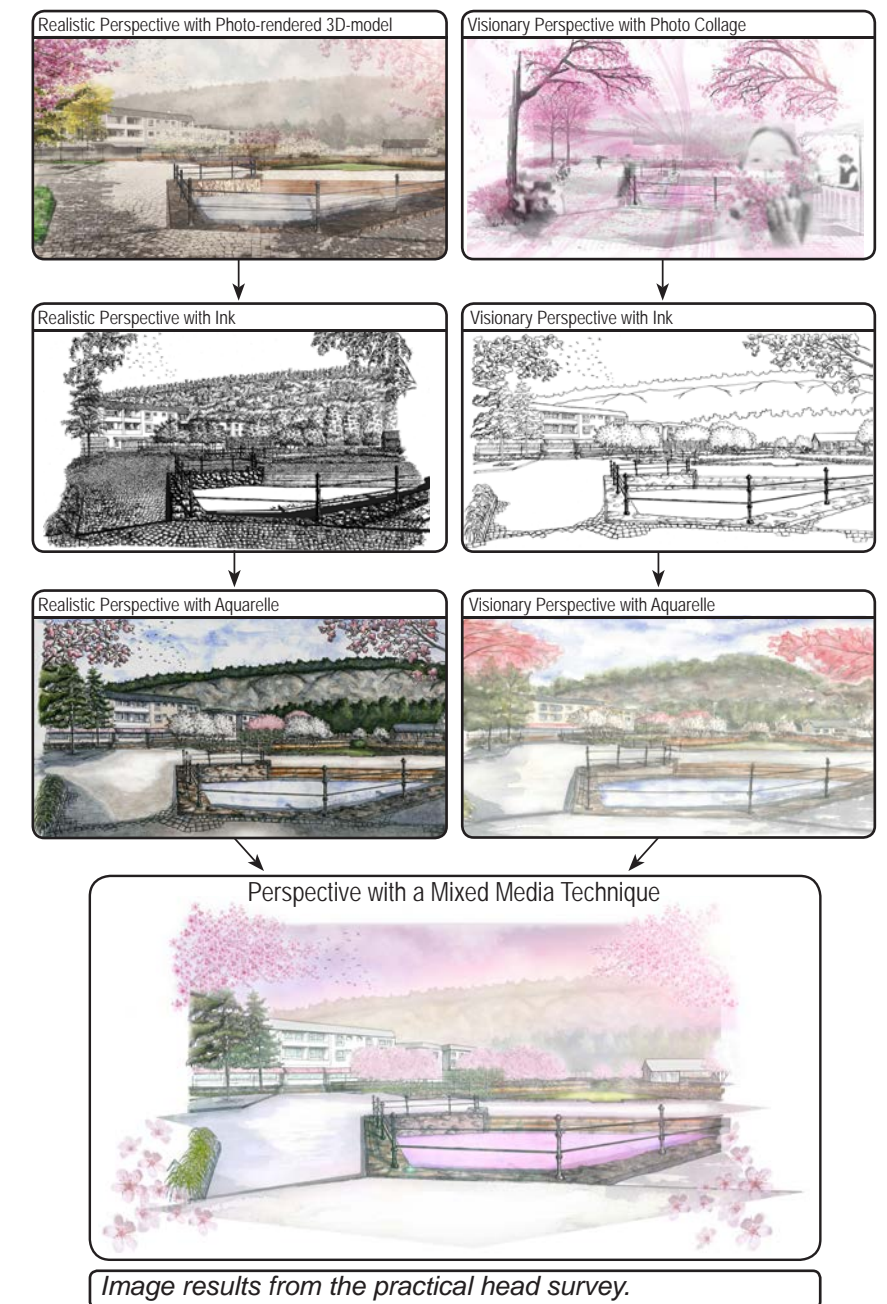
in which phase of the work process is the image made), the illustration technique's and image characteristic's (i.e. realistic or visionary depiction) pros and cons (i.e. what are their features and for what kind of images/motifs are they therefore suited). This was further the basis for analyzing the image results in the head survey.

With the chosen methodology, I found that it, in early stages of a project, is advantageous to work quickly and focused on the more abstract aspects of the proposal (so called visionary approach). Hand based techniques, as well as digital photo collages on a simple underlay, has then suitable qualities. Choosing a too faithful and detailed depiction method (so called realistic approach), increases the risk that a viewer focuses on unwanted aspects of the picture/proposal.

For a late presentation stage and in particular when the final design is set, I found that a more refined type of perspective is required. The images then must convey a more detailed understanding of the proposal's concrete aspects; hence a higher degree of precision is needed. The most effective way to achieve this - especially for architects feeling uncomfortable drawing by hand - is to use a digital 3D-model along with representing photographs. A negative effect is that this often results in very photorealistic images, which tend to be perceived as both static and soulless. All the image's imperfections also become more noticeable and disruptive, the more photorealistic illustrative method that is used. A way to avoid this is to always give them a more prominent mark of being illustrations; for example by making more abstract and sketchy additions.

To combine various techniques, so called mixed media, was also, what the surveys proved to be, the greatest possibility to change old routines when creating illustrations. To, depending on the proposal's content, choose various techniques for depicting different parts of the motif and then put them together into one workable unit, increases the probability that each illustration becomes unique and better suited for the specific situation. Even if mixing techniques, at least in the beginning, takes longer time than doing it all in the same medium; this will enhance the chance of obtaining their various advantageous in one final image. If the architect also priorities

legibility and personality over realism and beauty, when creating them; it will facilitate and expedite the process, thus justify using a technique which he/she has less experience of.

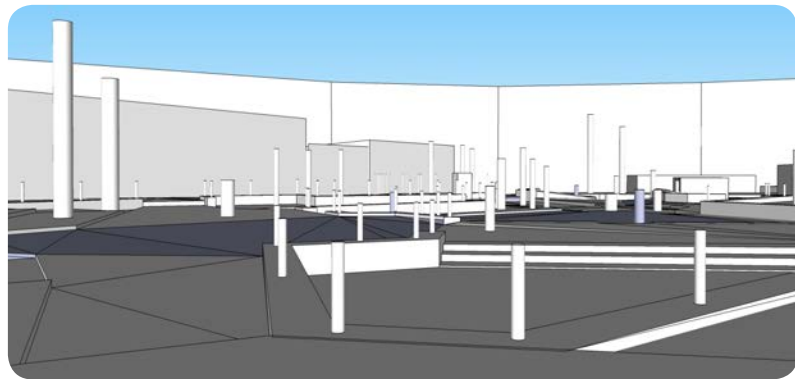


Summary

Background, Purpose and Methods

In the fall of 2013, the students, in the course *LK0127 - Studio Design*, were assigned the task to redesign Hagatorget in Söderköping (a plaza in a Swedish small town). The proposal's presentation, was further supposed to be made as if it was for an actual architect competition; including various types of illustrations and drawings.

One important component for the presentation, was to create an eye-level perspective of the site. For that purpose, I myself used a photo-based rendering technique on a simple base from a 3D-model. The objective was, as it always has been for me, to create an image as slightly and photorealistic as possible. No simplifications of the motif were made, but everything was pictured with the same amount of detail. During the process of making the mentioned perspective, I never made any deeper reflections of the actual proposal, or why I chose a digital technique to capture and mediate it.



The underlay used for the final image, made with a 3D modeling software.

In architecture, a presentation's main goal is to provide the viewer with a clear picture of the proposal's intentions and content, hence beauty should not be the primary decision-maker when it comes to creating images. This made me wonder: was the technique I used optimal for this specific situation? Had a traditional method, e.g. aquarelle, been more suited to capture and convey the proposal?

The purpose of this master thesis was therefore; to find arguments for an architect to break old habits, when creating an eye-level perspective for the final presentation of a design proposal.

To attain this goal, the work was divided into two different parts: a background survey (part 1) and a head survey (part 2). The goal of each survey was to answer one specific research question:

Background survey: In which part of the design process is a certain type of illustration used and what can/should an architect bear in mind when creating them?

Head survey: When creating a perspective to a final presentation; what advantages (pros) and disadvantages (cons) come with choosing a certain illustration technique?

The background survey was based on a literature study and interviews with three professional architects. The objective for this theoretical part of the thesis, was to provide a sufficient foundation for the practical head survey, in which different illustration techniques and characteristics were tested on a given motif (in this case the perspective made in the course *LK0127 - Studio Design*).

Tested Techniques and Characteristics

- Visionary Perspective with Photo Collage
- Realistic Perspective with Ink
- Visionary Perspective with Ink
- Realistic/Informative Perspective with Aquarelle
- Visionary Perspective with Aquarelle
- Summarizing Perspective with a Mixed Media Technique

The image-results and the working process behind them, were further analyzed based on following aspects:

Aspects for Analysis

- Expenditure of time
- Current Presentation-stage (Final Presentation)
- The Illustration Technique's Pros and Cons
- The Characteristic's (Realism or Vision) Pros and Cons

Result - Part 1(Background Survey)

The Choice of Illustration Type

When presenting a design proposal, an architect can choose between more technical or experience-oriented types of illustrations. These are suitable for capturing and communicating different aspects of the design, hence the choice depends on what the architect wants to convey with the specific illustration. To the more technical category counts images that are made in a predetermined and accurate scale; hence they are measurable (e.g. a plan, section, and some types of bird's-eye perspectives). The pros with these images are that they give a concrete picture of the design's materials and structural conditions. The cons are that they are less effective for capturing and mediating the more abstract aspects of a proposal (i.e. a mood or the experience of a site). For that purpose an eye-level perspective can be used instead, since they show the proposal from the same angle as a visitor probably would experience it in reality.

As a work tool for an architect; the eye-level perspective can be divided into two main categories: sketch and presentation. When these are used depends on the current stage of the project. The sketch is primarily for an early stage (e.g. to document or investigate suitable design solutions). The image results are then mainly to help the architect forward in the work process; hence they should be held simple and made quickly.

For a presentation, the sketches need to be refined so that the ideas also become clear for the viewer. For this purpose there are many different illustration techniques (e.g. ink, graphite, aquarelle, photo collage, rendered 3D-models) and image characteristics (vision or realism), to choose from. The most suitable selection depends on the type of project and current presentation stage.

The Choice of Illustration Technique and Characteristic

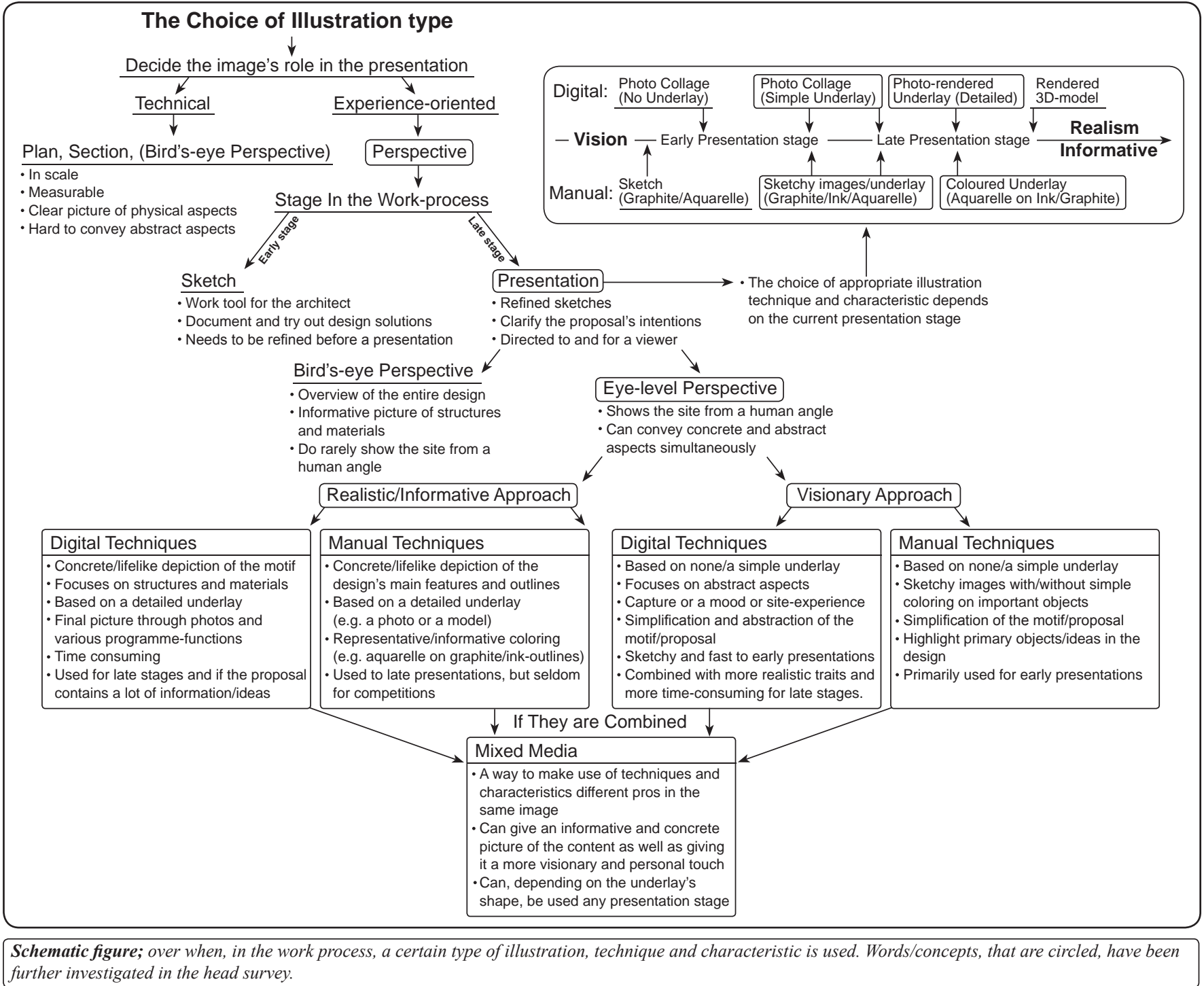
In early stages, it is still preferable to work fast and less detailed; hence a more visionary approach is advantageous. The architect can for example focus on the more abstract aspects of the proposal (e.g. central ideas or a feeling). Another method is to highlight important parts of the design, by reducing or simplifying information on what is secondary. Suitable techniques for more visionary images are the hand based ones and the digital photo collage, on a simple underlay.

A final presentation in general requires a more detailed and time consuming illustration type. The final design is then set, hence the images, about to be made, also must clarify the concrete aspects of the design (i.e. selected materials and structural relations). A more realistic approach can therefore be used. To achieve realism, it is beneficial to start with some kind of accurate underlay (e.g. from a 3D-model or a photo from the site), which gives all the important outlines of the design. The final picture can then be completed, either by traditional coloring techniques such as aquarelle, or with different digital based rendering techniques. The first still gives the images a handmade touch; hence the prefix informative can be used to describe them instead of realistic. The latter, in general, results in very photorealistic images, which also tend to look very much alike each other; hence they can be perceived as static and soulless to the viewer. To avoid this scenario and so that the perspective also complements the technical images of the presentation in a better way, visionary additions is advantageous even in more realistic pictures. One way to achieve this is to mix medias (i.e. use different techniques to depict various parts of the motif).

Result - Part 2 (Head Survey)

The Practical Study - Content and Boundaries

The two forthcoming pages present the image results from the practical study of different techniques (i.e. ink, aquarelle and photo collage) with various characteristics (i.e. vision or realism). All images were based on the same motif and since the proposal was for a final presentation; no greater changes of its content were made, regardless of the current used characteristic. To enable a comparison of time-expenditure, all pictures were made on one single attempt. Below each image follows a summarized text of the most prominent aspects from the analysis of them. The result is presented in the order the images were made. To enable a comparison, between a more realistic and visionary approach when using a photo-based technique, has also the image from the course *LK0127- Studio Design* been analyzed. Finally, the image made with a mixed media technique (in which the Pro-parts from the other image results have been merged into one final illustration) is presented.



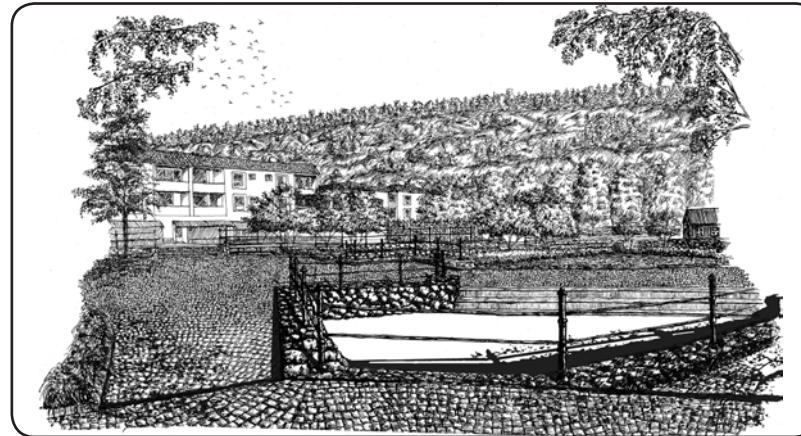
Practical study - The Result

Image Result - Realistic Perspective with Photo-rendered 3D-model



Analysis: I found this technique appropriate for the current presentation-stage, as it gave a good, thorough image of the proposal's content. However, a higher level of abstraction on some parts would have been beneficial. Since the underlay used, was not detailed enough, to insert all the photos with a correct perspective (e.g. cobblestones, background and buildings). Hence errors occurred, which, for a viewer, could be a source of irritation, that takes focus from what's really important in the picture.

Image Result - Realistic Perspective with Ink



Analysis: I experienced this, detailed use of ink, way too time-consuming, for working optimal as a presentation-technique. To convey an informative understanding of the proposal's content, the result became too messy and unclear. Ink, however, has both traits and qualities that are suitable, and therefore useful, for some, certain types of objects and elements in a motif (e.g. old materials like stone works and iron-rails). When doing so, it is still beneficial to simplify the information and to be provident, in the number of pen-strokes in the picture.

Image Result - Realistic/informative Perspective with Aquarelle



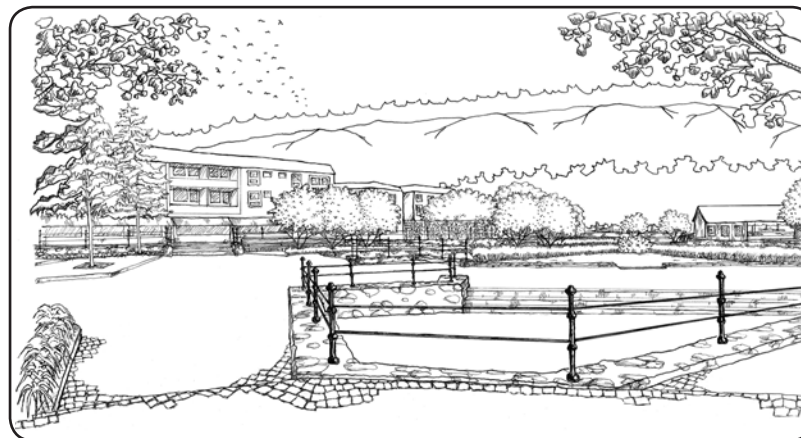
Analysis: When using aquarelle to mediate a design proposal, I experienced that the endeavor to reach total realism, had a negative impact on how pleasing and legible the result became. The combination of dark hues and outlines, with colors in multiple layers, lead to a dull and unclear image. Hence, to simplify the reality (e.g. with light line weights, bright colors in few layers and much water), is rather preferable. When doing so, aquarelle on an accurate underlay, can be a quick coloring technique, which gives a concrete picture of the content, but with a personal touch. However, to produce a sufficient underlay requires time; hence this way to use aquarelle is mainly feasible to an end presentation.

Image Result - Visionary Perspective with Photo Collage



Analysis: I found this technique very useful to achieve and convey the abstract aspects of the proposal. Even though photos were used, the result clearly shows that it's an illustration of a design-proposal and not a photo from the site. This is important, especially in an early stage and when the design is not yet determined. However, for a final presentation and to make the picture easier to interpret, a more refined image would have been beneficial (e.g. with a better balance between the more concrete and abstract parts of the image).

Image Result - Visionary Perspective with Ink



Analysis: I found this technique as a way to both capture and mediate, the main features of the design, quickly. The result also became an informative, easily read, image of all the main structures in the design. Unlike most digital techniques, with similar features (e.g. 3D-models), the result also has a less static and more personal expression. However, some of the outlines lack sufficient information; hence their content is hard to distinguish from each other (e.g. water from grass and so forth). Ink, therefore, needs some form of additional coloring method to work fluently and independently as a presentation-technique.

Image Result - Visionary Perspective with Aquarelle



Analysis: I found a more visionary approach with aquarelle, as the quickest and most effective way to convey the main features of the design with a personal touch. However, as everything were drawn fast and on freehand, there are many imperfections in the picture. Hence the technique is mainly useful for an early, more conceptual, stage. However, I experienced using aquarelle wet-in-wet, with rapid brush-strokes and few pigments as a suitable coloring method, regardless of the stage; especially for elements with a organic and dynamic character. Hence, for a final presentation, this technique can be combined with a more accurate underlay.

Summarizing Perspective with a Mixed Media Technique



Analysis: I experienced to mix medias as an effective way to capture the pros, from previous investigated techniques, in the same image. The biggest concern, however, regards the time. Since different techniques were used, this picture took the longest time to complete. The expenditure of time should therefore be of essence, when deciding which technique to use for depicting a certain object in the motif. Regarding the matter, I experienced it advantageous to let traditional techniques dominate the image in an early stage. Digital techniques can afterwards be used to edit, clarify and highlight certain parts of the picture. To a final presentation and when a 3D-model needs to be done, the roles are the opposite. To save time and reduce the amount of extra work, only certain, selected objects can be re-drawn/painted by hand. Thus the graphic advantages of the model will be maintained, but with a less photo-like appearance and a more personal touch.

Conclusions and Discussion

The Way To break Old Habits When Creating Illustrations

The main purpose of this essay has been; to find arguments to break old habits, when making illustrations for a design proposal. In the two surveys' result have I also been able to distinguish some concrete aspects that could help an architect towards this goal.

One example regards the choice of appropriate technique for the current presentation stage. In the result was shown that a detailed depiction of the motif both takes time and increases the risk that a viewer interprets the content in an undesirable way; Hence this type of illustrations should be avoided - especially in early stages. What is then advantageous are more visionary and sketchy images. For this purpose, traditional techniques like graphite and aquarelle or digital photo collage based on none/a simple underlay, are very useful.

The biggest cons with these techniques proved to be that the result in general suffers from lack of preciseness, when it comes to showing the design's concrete aspects; hence they are often considered to be inappropriate for final presentations. To achieve a sufficiently clear image of the content, a more realistic foundation is needed and for this purpose I found the digital 3D-model as the most superior technique to use. A disadvantage with 3D-models is that they often result in too photorealistic images. Some of the interviewed architects therefore stressed, that it is favorable to further process that kind of images (e.g. with more visionary and sketchy additions).

To mix different techniques, was also what the two surveys proved to be the most effective way to break old habits when creating illustrations. If the architect chooses various techniques (depending on and conformed to the actual proposal's content) to illustrate the different parts of the motif; increases the chance that the final image becomes more unique and better suited for the specific situation.

Mixed Media - Limitations and Possibilities

However, I also experienced a possible restraint, regarding the ability to mix different techniques. In one of the interviews was for example said that a shortage of time, is something that is almost always present in a design project; hence there are rarely any possibilities to experiment or learn new ways of illustrating during the work hours. A natural consequence is therefore that the architect chooses a technique which he/she is the most comfortable with.

During the practical study, I also noticed how crucial my personal experience of a certain technique was, for if I found the result as satisfying or not. It requires a lot of training to get the maximum effect of a certain technique. To change method during the career can therefore be difficult. The idea of going from experienced to novice can be daunting; hence it is easier to continue in the old ways and use a technique which is most certain to give a satisfactory result. When mixing medias, various techniques are combined into one functioning unit. A basic knowledge of different ways of illustrating is therefore needed. This is an aspect that can highly speak against the possibility and suitability for an architect, to mix medias. A question to ask oneself is then; what is really important within the profession of an architect - beauty or legibility and personal expression in the pictures?

When presenting a design proposal, the selected motif needs to be illustrated in a way that makes it possible for the viewer to grasp the content; hence the images must be graphically clear. In order to attain that; there are both less and more suitable ways to go ahead. The result has, for example, stressed that a digital 3D-model is the most effective way to create an accurate foundation for the image; hence it is advantageous to use the technique for that purpose. However, with which rendering method the final image should be made is a more open discussion. What is certain is that beauty is individual, why it should not be primary when making the decision.

When using a certain technique, I found that to create a clear image with a personal touch, required a less artistic skill than to achieve desired beauty. It was also easier to see every technique's unique potential, when my personal taste of what is appealing was not allowed to determine the image's final outcome. I also experienced that the most legible pictures were those, in which the motif had been simplified rather than faithfully depicted. I further noticed that the images changed expression when they were placed in a new context; e.g. felt a representative photo less impersonal when it was pasted next to an object made of aquarelle and an aquarelle painted image's lack of accuracy was counteracted when it was combined with a digitally made underlay. The computer also made it possible to quickly and easily adjust unwanted defects in the final image.

Hence; to seek legibility and personal expression rather than realism and beauty, is something that could make it easier for an architect to choose a technique which he/she has less experience of - at least for some selected parts of the motif. Although the use of multiple techniques, at least in the beginning, takes longer time, it increases the chance of their various pros being obtained in one final image.

Final words and Reflections

What I, and hopefully you as the reader, especially are taking further from this thesis, is the mix of media's great potential when it comes to change old routines of illustrating a design proposal on. As a final word, I would therefore like to send a special advice to all students: seize the opportunity and try as many different techniques as possible during the education! This will increase the chances of you finding what the most suited method for you is - which further can be developed into something individual and unique; hence more personal and less soulless images as a presumed result.

Förord

Min tid som student på Ulltuna lider nu mot sitt slut. Med ett visst vemod i sinnet, tackar jag för fem, givande år och beger mig istället ut i arbetslivet.

Att ha skrivit ett examensarbete om illustrationstekniker, kan inte annat än beskrivas som en jättelik process. Det har varit en stor, men också givande, utmaning att få ihop arbetets alla olika delar till en fungerande helhet - att hitta den så kallade ”röda tråden”.

Om jag lyckades? Det lämnar jag upp till dig som läsare att bedöma. Vad jag säkert vet, är att jag personligen har fått många nya och värdefulla insikter av att skriva arbetet, vilket jag också hoppas har förmedlats på ett intresseväckande sätt.

Innan du tar dig an uppgiften, vill jag poängtera att arbetet inte huvudsakligen är utformat med syftet att ge definitiva svar. Detta är ett alltför ambitiöst anspråk, gällande ett subjektivt ämnesområde som bildskapande i flera avseendet är. Vad du istället kan förvänta dig är en diskussion kring de för- och nackdelar som kan komma vid ett specifikt val av illustrationsteknik.

Min förhoppning är att arbetet på så vis ska kunna ge uppslag för nya, alternativa tankesätt, vilket kan ge motivation för att bryta ett slentrianmässigt illustrerande. Oavsett om du är studerande, yrkesverksam eller bara allmänt intresserad, är min förhoppning att du ska få med dig något som kan påverka, förändra eller utveckla dig som illustratör.

Under arbetsprocessen har jag mötts av många hjälpsamma personer, vilka generöst tagit sig tid till att svara på mina frågor. Utan deras stöd och samarbetsvillighet hade det här examensarbetet aldrig gått att genomföra. För detta är jag därför djupt tacksam.

Ett stort tack till:

- **Min handledare, Tomas Eriksson**
 - Vilken väglett och gett råd under arbetsprocessen
- **Lars Nilsson SAR/MSA, White Arkitekter AB i Halmstad**
 - Vilken under mailkontakt gett tips och skickat bilder, som jag använt i arbetet.
- **Karin Danielsson LAR/MSA, Karavan landskapsarkitekter AB i Uppsala**
 - Vilken ställt upp på intervju om hennes arbetsmetod samt låtit mig använda kontorets bilder i arbetet.
- **Nils Simonsson SAR/MSA, Arkitektgruppen i Gävle AB**
 - Vilken ställt upp på intervju om hans arbetsmetod samt låtit mig använda kontorets bilder i arbetet.
- **Elisabeth Hagströmer LAR/MSA, Tengbomgruppen AB i Uppsala**
 - Vilken ställt upp på intervju om hennes arbetsmetod samt låtit mig använda kontorets bilder i arbetet.
- **Jonas Dahlsten SAR/MSA, Arkitektgruppen i Gävle AB**
 - Vilken i samtal bidragit med värdefulla synpunkter gällande illustrationsteknikernas användning i arkitektyrket.
- **Jonas Eriksson, nyexaminerad landskapsarkitekt**
 - Vilken låtit mig använda några av hans bilder i arbetet.
- **Gustav Jarlöv LAR/MSA, White arkitekter AB i Uppsala**
 - Vilken under mailkontakt och i telefonsamtal gett tips till arbetet.
- **Thorbjörn Andersson LAR/MSA, Sweco AB i Stockholm**
 - Vilken under mailkontakt svarat på frågor och gett tips till arbetet

Med dessa ord lämnar jag härmed över arbetet till dig: läsaren.

/Anton Simonsson,
Ultuna, 2014-06-14



Innehållsförteckning

Introduktion

- Inledning – ingång till val av ämnesområde.....12
- Problematisering - situationen idag.....13
- Syfte och arbetsbeskrivning.....14
- Frågeställningar.....14
- Avgränsningar.....14-15

Resultat

- **Resultatdel 1 - bakgrundsundersökning.....21-33**
 - Att välja typ av illustration för att presentera en gestaltningsidé.....21-23
 - För- och nackdelar vid valet av blyerts eller bläck som illustrationsteknik.....23-24
 - För- och nackdelar vid valet av akvarell som illustrationsteknik.....24-25
 - För- och nackdelar vid valet av påklädnad av 3D-modell eller fotokollage som illustrationsteknik.....25-27
 - Att välja ett digitalt eller manuellt medium vid skapandet av illustrationer.....27-28
 - Att välja en visionär eller realistisk bildkaraktär vid skapandet av perspektivillustrationer.....29-31
 - Sammanfattning, Del 1.....32
 - Sammanställning av bakgrundsundersökning och utgångspunkter för huvudundersökning.....33

Diskussion

- **Resultatdiskussion.....50-52**
 - Att definiera en realistisk bildkaraktär.....50
 - Att välja en mer realistisk eller visionär bildkaraktär.....50
 - Trend inom bildskapandet till arkitektävlingar.....51
 - Att välja ett digitalt eller manuellt medium.....51
 - Att bryta slentrianmässiga mönster i bildskapandet.....51
 - En blandtekniks begränsningar och möjligheter.....51-52
- **Metoddiskussion.....52-53**
 - Litteraturstudie.....52
 - Intervjuer.....53
 - Praktisk undersökning.....53
- **Vidare forskningsfrågor.....53**
- **Felkällor och slutord.....54**

Metodbeskrivning

- **Metod - bakgrundsundersökning.....17-18**
 - Litteraturstudie.....17
 - Intervjuer.....17-18
- **Metod - huvudundersökning.....18**
 - Praktisk undersökning.....19

- **Resultatdel 2 - huvudundersökning.....34-48**
 - Realistiskt perspektiv med påklädnadsteknik.....35-36
 - Visionärt perspektiv med fotokollage.....37-38
 - Realistiskt perspektiv med bläck.....39-40
 - Visionärt perspektiv med bläck.....41-42
 - Realistiskt/informativt perspektiv med akvarell.....43-44
 - Visionärt perspektiv med akvarell.....45-46
 - Sammanfattande perspektiv med blandteknik.....47-48

Källförteckning

- **Skriftliga källor.....56**
- **Muntliga källor.....56**
- **Bilagor - intervjuerna i sin helhet.....56-60**
 - Intervju med Nils Simonsson och samtal med Jonas Dahlsten.....56-58
 - Intervju med Karin Danielsson.....58-59
 - Intervju med Elisabeth Hagströmer.....59-60

Introduktion

- **Inledning – ingång till val av ämnesområde**
- **Problematisering - situationen idag**
- **Syfte och arbetsbeskrivning**
- **Frågeställningar**
- **Avgränsningar**

Inledning – ingång till val av ämnesområde

Hösttermin år 2013, på landskapsarkitektutbildningen, Ultuna. Eleverna har i kursen *LK0127 - Studio design* fått i uppgift att omforma Hagatorget i Söderköping. En viktig del i bedömningen ligger i hur studenten, med diverse bilder, text, film och vidare muntlig framställan, väljer att förmedla gestaltningsförslaget. Syftet är att presentationen ska utformas som om den vore med i en faktisk arkitekturtävling. Upplägget innehåller flera nya, spännande moment i utbildningen, vilka kommer att ge värdefulla erfarenheter att ta med i ett framtida yrkesliv. För mig personligen var det dock processen bakom illustrationskapandet, som skulle visa sig sätta djupast avtryck.

Till presentationens förstasida valde jag att göra ett så kallat ögonhöjdsperspektiv. Genom en påklädnadsteknik i Photoshop, klistrades olika fotografier in på ett underlag från en 3D-modell. Valt motiv från förslaget avbildades så verklighetstroget och detaljrikt som möjligt. Få förenklingar gjordes, utan alla delar i bilden redovisades med i stort sett samma värde och betydelse. Detta är också ett tillvägagångssätt jag egentligen alltid använt mig av, vid skapandet av illustrationer - oavsett sammanhang.

När processen bakom själva perspektivet i efterhand analyserades, kunde därför ett slentrianmässigt agerande urskiljas. Detta gällde såväl bildens komposition som valet av illustrationsteknik. Under arbetets gång reflekterade jag egentligen aldrig över varför jag gjorde på ett visst sätt. Det handlade snarare enkom om att i slutändan försöka få fram en vacker bild.

Kanske lyckades jag. Problemet, men också charmen, med skönhet är att det är subjektivt. Smakerpreferenserna är varierade och ofta baserat på många, olika bakgrundsfaktorer. Eftersom dessa sällan är kända för illustratören innan, kan det vara svårt att uppskatta vad som i slutändan kommer att falla väl ut i en betraktarens ögon. Vidare handlar illustrationer, till presentation av ett förslag inom arkitekturket, snarare om att kommunicera och förtydliga de bakomliggande idéerna. Det bör därför vara fler faktorer än bara

skönhet, som ligger tillgrund för hur bilden utformas. Det borde med andra ord ha krävts en större tankeprocess bakom konstruerandet av mitt perspektiv till Hagatorget.

I efterklokhetens dyningar fann jag mig därför undrande över om syftet med gestaltningsförslaget hade kommunicerats bättre, om bilden utformats annorlunda.



Perspektivillustration från gestaltningsförslaget till Hagatorget. Hade förslagets motto och bärande idé: "en plats för både möten och avskildhet", framgått om bilden istället gjorts i akvarell? Observera, skalgubbarna har i den här versionen tagits bort (se arbetets avgränsningar).

Problematisering – situationen idag

En arkitekts val av teknik för att skapa bilder, verkar till stor del vara baserat på dennes bakgrund. Bradley Cantrell & Wes Michaels (2010, s. 34) förklarar, i boken *Digital Drawing for Landscape Architecture*, att många äldre arkitekter föredrar att illustrera för hand. Detta till stor del beroende på att de utbildat sig innan datorernas intåg i skolorna, varför de istället fått möjlighet att utveckla färdigheterna inom det traditionella bildskapandet. Av den anledningen har vissa av dem också valt att fortsätta med ett handbaserat illustrerande, trots att allt mer görs och redovisas digitalt i branschen idag.

De senaste generationernas arkitekter har istället vuxit upp i en omgivning präglad av datorer. Av den anledningen har många av dem lätt att ta till sig och använda framsteg inom olika digitala illustrationsprogram. Cantrell & Michaels (2010, s. 34) skriver att äldre arkitekters handritade bilder ofta lämnas vidare till yngre förmågor på kontoren, vilka slutbehandlar dem digitalt inför den slutliga presentationen. Nils Simonsson¹, husarkitekt på Arkitektgruppen i Gävle AB, förklarar detta som ett sätt att bättre hänga med i utvecklingen och göra kontoret mer konkurrenskraftigt: framför allt i tävlingssammanhang.

Både Simonsson¹ och Karin Danielsson², ansvarig landskapsarkitekt på Karavan landskapsarkitekter AB i Uppsala, berättar att det finns en sorts outtalad överenskommelse i arkitektbranschen att bilderna till tävlingar ska vara datorgjorda. Gustav Jarlöv⁶, landskapsarkitekt på White arkitekter AB i Uppsala, förklarar att större kontor också har samarbeten med professionella 3D-grafiker, vilka gör dessa bilder åt dem.

Det går med andra ord att urskilja en tydlig, pågående trend i arkitektvärlden, i form av ett digitalt illustrationsskapande. En kanske naturlig följd av den pågående generationsväxlingen, där datorgenerationens arkitektstudenter numera också verkar i yrkesvärlden.

Utöver bakgrund och trend, har även projektets tidsrymd en stor inverkan på den illustrationsteknik som används. Elisabeth Hagströmer³, landskapsarkitekt på Tengbomgruppen AB i Uppsala, förklarar att tid ofta är en bristvara i projekten. Hon säger att det därför är svårt att hinna testa och lära sig nya tekniker under arbetstid, även om det ibland vore önskvärt. Chip Sullivan (2004, s. 299) skriver, i boken *Drawing the landscape*, att arkitekten, i tidspressade projekt, bör välja en illustrationsteknik som inte är alltför tidskrävande. Istället anser han att valet bör baseras på vad denne behärskar mest. För den yngre generationens arkitekter är det vanligtvis digitalt baserade illustrationstekniker.

Detta visade sig också tydligt under kursen *LK0127 - Studio design*, där en övervägande majoritet av studenterna gjorde presentationens bilder i datorn. I mitt fall handlade det till stor del om den digitala trenden i branschen. Att jag valde en digital illustrationsteknik, berodde helt enkelt på att jag upplevt det som dominerande till den aktuella typen av projekt.

Utöver trend, handlade valet också om en brist på tid i projektets slutskede. Jag uppskattade att arbetet skulle gå snabbare och bli mer effektivt i datorn. En följd av att jag, under utbildningen, främst arbetat digitalt och därmed fått en vana i illustrationsprogram som exempelvis Photoshop. Jag valde därför bort ett traditionellt bildskapande, trots att jag egentligen både föredrar att göra och titta på handritade illustrationer.

Bakgrund, trend och tidsbrist är med andra ord tre faktorer som ofta har en stor inverkan på en arkitekts val av illustrationsteknik. Det var också dessa jag fann som de främsta anledningarna till mitt slentrianmässiga illustrerande i kursen *LK0127 - Studio design*. Frågan jag ställde mig själv efter kursen var därför: om den digitala utveckling verkligen gagnar en arkitekts yrkesutövande? Finns det exempelvis något i de manuella teknikerna som är värt att bevara och i så fall hur, varför samt i vilket sammanhang?



Perspektivillustration färglagd digitalt. Av Nils Simonsson SAR/MSA, färlagd av Hedvig Simonsson, för Arkitektgruppen i Gävle ABs tävlingsförslag till Sörbyskolan i Gävle. Inför tävlingar och viktigare presentationer färgläggs handritade bilder på kontoret ofta digitalt¹.



Digitalt framtagen perspektivillustration. av Henrik Thuring LAR/MSA, för Karavan landskapsarkitekter ABs tävlingsbidrag till Brotorget i Bollnäs. Kontoret gör främst tävlingsillustrationer digitalt, bland annat på grund av datorprogrammets goda möjlighet till att experimentera med olika ljusförhållanden i bilderna².

¹ Nils Simonsson SAR/MSA, intervju mars 2014

² Karin Danielsson LAR/MSA, intervju mars 2014

³ Elisabeth Hagströmer LAR/MSA intervju maj 2014

⁶ Gustav Jarlöv LAR/MSA, telefonsamtal mars 2014

Syfte och arbetsbeskrivning

I denna introduktion till ämnet och dess problemrymd, fann jag så ingången till det här examensarbetet. Genom att fördjupa mig i de faktorer som kan tänkas påverka en arkitekts illustrationsskapande vill jag uppnå följande:

Arbetets huvudsyfte

- Att finna argument för en arkitekt att bryta slentrianmässiga mönster, vid skapandet av perspektivillustrationer till presentation av ett gestaltungsförslag.

Arbetet består av en bakgrundsundersökning och en huvudundersökning. Resultatet av dessa redovisas vidare i varsin separat resultatdel.

I den första delen redovisas resultatet av en teoretisk bakgrundsundersökning, baserad på en litteraturstudie samt tre intervjuer med yrkesverksamma arkitekter. I resultatet ges en mer allmänomfattande bild om mer eller mindre lämpliga sätt att skapa illustrationer på, till ett viss typ av projekt samt skede i arbetsprocessen. Delen avslutas sedan med en sammanställning av de faktorer jag valt att undersöka vidare i arbetets andra del, huvudundersökningen.

I den andra resultatdelen redovisas bildresultatet och analysen av en praktisk tillämpning av resultatet från den första delen. Detta genom att testa olika illustrationstekniker och bildkaraktärer på ett givet motiv. Vidare innehåller delen olika sammanställningar, med lärdomar och slutsatser dragna från båda undersökningarna.

Arbetets innehåll

- Del 1 - bakgrundsundersökning: Resultat av litteraturstudie och tre intervjuer. Underlag till huvudundersökningen.
- Del 2 - huvudundersökning: Bildresultat och analys av en praktisk tillämpning av resultat från del 1, på ett givet motiv. Olika illustrationstekniker och bildkaraktärer undersöks.

Frågeställningar

Respektive undersökning och resultatdel är utformade med syftet att besvara följande två frågeställningar:

Bakgrundsundersökning

- När i en gestaltungsprocess används en viss typ av illustration samt vad kan/bör en arkitekt ta hänsyn till vid skapandet av dem?

Huvudundersökning

- Vad är för- och nackdelarna med att använda en specifik illustrationsteknik, vid skapandet av perspektivillustrationer till en slutpresentation?



Avgränsningar

Att kommunicera med bilder är något som förekommer i många yrkesfält. I det här arbetet undersöks endast illustrationsskapandet inom landskaps- och husarkitektyrket. Exempelvis är arbetets litteraturstudie baserad på titlar skrivna av och främst för landskapsarkitekter. Vidare kompletteras dessa av samtal, med yrkesverksamma hus- och landskapsarkitekter.

Vid skapandet av perspektiv till ett gestaltungsförslag, är det viktigt att med eftertanke välja utgångsposition för bilden. I arbetets huvudundersökning tillämpas olika illustrationstekniker endast på ett förbestämt motiv. I det här fallet ett ögonhöjdsperspektiv från kursen *LK0127 - Studio design*. För att bättre kunna fokusera undersökningen på en tekniks påverkan på motivet, används inga skalgubbar i bilderna. Ett undantag förekommer för användandet av en visionär fotokollageteknik, eftersom skalgubbar är ett signifikativt karaktärsdrag för den typen av illustrationer.

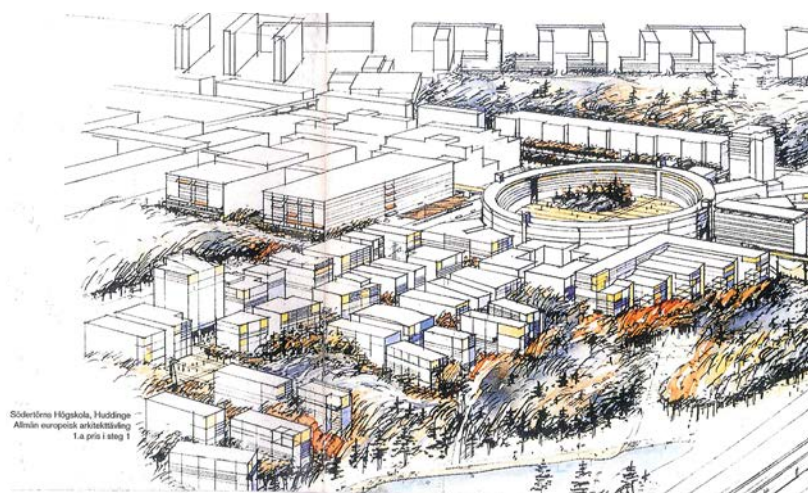
Vid presentation av ett gestaltungsförslag används vanligtvis flera olika typer av illustrationer tillsammans. Vidare påverkas deras utformning beroende på skede i projektet och arbetsprocessen. I arbetets huvudundersökning praktiseras endast olika bildkaraktärer och illustrationstekniker på ett perspektiv till en slutlig presentation. Detta eftersom valet av grundmotiv var för ett färdigt gestaltungsförslag. För att lättare kunna räkna på och jämföra tidsåtgången kommer vidare alla bilder att göras på ett försök.

Arbetets två undersökningar är främst riktade mot att undersöka och beskriva olika teknikers och bildkaraktärers för- och nackdelar för aktuellt typ av projekt och presentationsskede. I arbetet ges inga ingående metodbeskrivningar om hur bilder konstrueras eller illustrationsprogram/verktyg fungerar. För att förstå vissa resonemang är det följaktligen fördelaktigt med en viss förkunskap i ämnet.

Jag har valt ordet *blandteknik* som översättning till den engelskspråkiga litteraturens *mixed media*. I arbetet används begreppet endast för bilder, där både manuella och digitala illustrationstekniker kombineras.



Ögonhöjdsperspektiv med en blandteknik. Av Karin Danielsson LAR/MSA. Bildens grundlinjer är ritade manuellt med bläck, medan färgläggning har skett digitalt, genom fotografier och ritfunktioner i Photoshop/Illustrator. Att kombinera manuella och digitala tekniker är vad jag i arbetet valt att definiera som en blandteknik.



Fågelperspektiv med blyerts och akvarell. Av Lars Nilsson SAR/MSA. Bilden kombinerar två manuella illustrationstekniker; där grundlinjerna är av blyerts och färgerna av akvarell. I arbetet har jag valt att inte räkna in denna typ av bilder under begreppet blandteknik.

I arbetet används orden *manuell/traditionell* respektive *digital* för att kategorisera olika illustrationstekniker i arkitektvärlden. Som manuella illustrationstekniker har jag valt att endast räkna in de som utförs för hand, utan hjälp av datorer. Till kategorin digitala tekniker inkluderas de som enkom utförs i datorn. Det bör poängteras att gränserna mellan dem är mer flytande än vad som görs gällande i det här arbetet. Exempelvis kan en bild ritas/målas manuellt, även i digitala illustrationsprogram. Det finns även olika funktioner och filter, vilka gör det möjligt att återskapa resultatet av handbaserade tekniker direkt i programmen.



Manuellt illustrerad bild i Photoshop. Med diverse ritfunktioner i illustrationsprogrammen, går det att rita/måla en bild manuellt. Eftersom det fortfarande sker i datorn, har jag, i det här arbetet, valt att räkna detta som en digital illustrationsteknik.

Som samlingsnamn för traditionella illustrationstekniker, som ger en solitt svart produkt, har jag valt ordet bläck. I begreppet innefattas därför även svart tusch, men inte olika färgbaserade varianter som till exempel Promarkers. Vidare beskriver jag endast teknikens fördelar utifrån användandet av dem i pennform, där bläcket/tuschen förvaras direkt i skaftet.



Bläckpennor. Bilden visar den typ av bläckpennor som används i arbetet.



Fotografi med pålagt akvarellfilter. Illustrationsprogram som Photoshop gör det möjligt att uppnå en känsla av manuellt målade illustrationer även digitalt. Denna valmöjlighet behandlas inte i arbetet.

Metodbeskrivning

- **Metod - bakgrundsundersökning**

- Litteraturstudie



- Intervjuer



- **Metod - huvudundersökning**

- Praktisk undersökning



Metod - bakgrundsundersökning

Syftet med bakgrundsundersökningen var att få fram ett underlag till arbetets huvudundersökning. För att uppnå detta gjordes först en litteraturstudie, vilken sedan kompletterades med tre intervjuer.

Litteraturstudie



Syftet med litteraturstudien var undersöka vad som kan påverka en arkitekts val och användning av en specifik illustrationsteknik, vid skapandet av perspektivillustrationer. De frågor jag framför allt ville ha svar på i litteraturen var: vilka är de vanligaste manuella/digitala illustrationsteknikerna i arkitektyrket, vad definierar dem samt vad är för- och nackdelarna vid användandet av dem i ett visst skede i arbetsprocessen? Vidare skulle litteraturen svara på: vad definierar en visionär/realistisk karaktär på bilder samt hur kan detta omvandlas praktiskt, vid skapandet av perspektivillustrationer?

Litteraturen söktes genom samtal med handledare samt via Google och sökorden: *landscape architect, techniques, illustrations, books, top list*. Detta för att få tips på populära boktitlar, vilka behandlar illustrationsteknikers användning i arkitektyrket. Från sökningen valdes fem huvudtitlar ut, baserat på vilka jag ansåg bäst svara mot litteraturstudiens frågor och syfte.

Huvudlitteratur

- ***Digital Drawing for Landscape Architecture: Contemporary Techniques and Tools for Digital Representation in Site Design*** av B. Cantrell & M. Michaels (2010)
 - Boken innehåller detaljerade steg-för-steg-beskrivningar av olika datorbaserade illustrationstekniker i arkitektyrket.
- ***Landscape Graphics – Plan, Section and Perspective drawing of Landscape Spaces*** av G.W Reid (2002)
 - Boken innehåller beskrivningar för användandet av några vanligt förekommande, handbaserade illustrationstekniker i arkitektyrket.
- ***Drawing the Landscape*** av C. Sullivan (2004)
 - Boken innehåller beskrivningar för några vanligt förekommande, handbaserade illustrationstekniker i arkitektyrket.
- ***Representing Landscapes – a Visual Collection of Landscape Architectural Drawing*** av N. Amoroso (2012)
 - Boken innehåller en sammanställning av texter från olika yrkesverksamma arkitekter, vilka ger sin syn på illustrationsteknikernas roll i landskapsarkitektyrket.
- ***Mellan dröm och verklighet – bilder i landskapsarkitekturen*** av Andersson, T (2007)
 - Publikationen innehåller beskrivningar och reflektioner kring olika bildkaraktärer och hur dessa vanligtvis används i arkitektvärlden.

intervjuer



Det finns många arkitekter som också är skickliga illustratörer. För att ta del av deras erfarenheter kompletterades litteraturstudien genom intervjuer med tre yrkesverksamma arkitekter. Urvalet baserades på illustrationsteknik och i vilket medium de vanligtvis arbetar. Detta för att få utlåtanden från både traditionellt och digitalt illustrerande arkitekter.

För att ge de tillfrågade möjlighet till att tänka igenom och förbereda svaren, skickades tio huvudfrågor ut i förväg. Frågorna var utformade med syftet, att undersöka hur en yrkesverksam arkitekt ser på sitt eget illustrationsskapande. Svaren skulle därmed komplettera den engelskspråkiga litteraturen, med en aktuell bild av hur en arkitekt på ett svenskt kontor vanligtvis arbetar.

Under alla tre intervjutillfällen fanns frågorna med för att ge struktur till en istället friare diskussion kring ett specifikt ämnesområde. Exempelvis inleddes samtalet med en av frågorna, varefter varierade följdfrågor ställdes beroende på det specifika svarets karaktär. Detta för att skapa ett bättre och mer naturligt flyt i samtalet. När ett ämne kändes avslutat, ställdes en ny, ännu obesvarad fråga. Detta upprepades till dess att alla tio huvudfrågor besvarats. Under intervjuerna med Nils Simonsson och Elisabeth Hagströmer användes en diktafon för att dokumentera, medan anteckningar fördes under intervjun med Karin Danielssons. En sammanställning av hela intervjuerna går att återfinna i slutet av arbetet.

Intervjuade arkitekter



• Karin Danielsson LAR/MSA, ansvarig landskapsarkitekt på Karavan landskapsarkitekter AB, Uppsala - Blandteknik

- Underlag för hand med bläck, slutbild genom fotokollage/färgläggning i Photoshop/Illustrator.



• Nils Simonsson SAR/MSA, husarkitekt på Arkitektgruppen i Gävle AB - Manuell/traditionell teknik

- Underlag med blyerts, slutbild genom manuell färgläggning, främst med akvarell.



• Elisabeth Hagströmer LAR/MSA, landskapsarkitekt på Tengbomgruppen AB i Uppsala - Digital teknik

- Underlag från 3D-modell/fotografi, slutbild genom fotokollage/påklädningsteknik i Photoshop.

Utskickade frågor

- Vilken illustrationsteknik använder du dig främst av?
- Varför använder du denna illustrationsteknik?
- Har du alltid använt denna teknik och i så fall: varför/vad fick dig att byta?
- Vad är för- och nackdelar, så som du ser det, med den teknik du använder?
- Har du något tips på hur en illustration kan byggas upp med hjälp av just denna illustrationsteknik?
- Hur ser du på vision och realism när du gör ett perspektiv, föredrar du något av dem?
- Hur ser du på kopplingen mellan valet av illustrationsteknik och den aktuella platsens förutsättningar?
- Hur ser du på kopplingen mellan valet av illustrationsteknik och den aktuella målgruppen som förslaget ska visas för/bedömas av?
- Hur ser du på kopplingen mellan valet av illustrationsteknik och i vilket skede av projektet som presentationstillfället befinner sig i?
- Hur mycket tid lägger du i regel på en perspektivillustration (om det beror på skedet i projektet, förklara hur det påverkar)?

Metod - huvudundersökning

Syftet med huvudundersökningen var att analysera och kritiskt reflektera över användandet av en viss illustrationsteknik och bildkaraktär, till ett specifikt presentationsskede. Detta genom att, baserat på resultatet från bakgrundsundersökningen, göra nya perspektivillustrationer med dem, på mitt gestaltungsförslag för Hagatorget.

Praktisk undersökning



I undersökningen gjordes sammanlagt sex nya illustrationer, med fyra olika illustrationstekniker. De utvalda teknikerna var bläck, akvarell, fotokollage i Photoshop och blandteknik. Alla bilder utgick från samma grundmotiv, i det här fallet den perspektivillustration som gjordes i kursen LK0127 – Studio design. Detta för att underlätta en jämförelse av teknikernas påverkan på motivet.

I undersökningen tillämpades både manuellt och digitalt baserade illustrationstekniker. Detta för att kunna analysera respektive mediums för- och nackdelar, vid skapandet av perspektiv till ett specifikt presentationsskede. Med varje manuell illustrationsteknik (bläck och akvarell), gjordes två bilder med olika karaktär: en mer realistisk/informativ och en mer visionär. Detta för att kunna jämföra teknikernas lämplighet, för att få fram en specifik känsla i bilderna. Med de digitala teknikerna (fotokollage i Photoshop) gjordes enkom en mer visionär bild. Detta eftersom en mer realistisk bild (påklädnad av 3D-modell i Photoshop) redan gjorts, i form av utgångsmotivet (perspektivet från kursen LK0127 – Studio design). Även denna bild presenterades i resultatet. Detta för att möjliggöra en jämförelse med de andra bilderna.

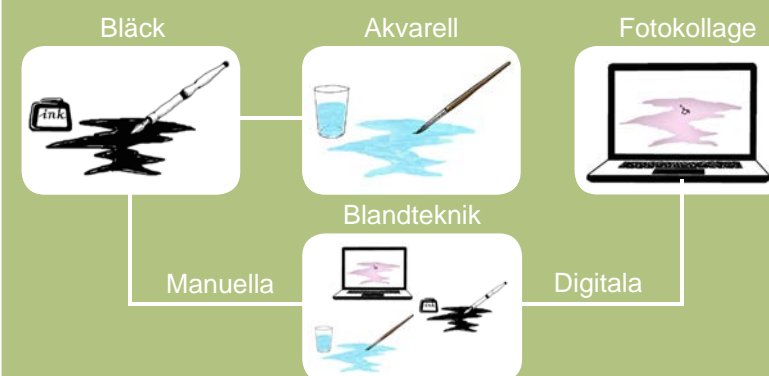
Till inspiration för perspektivens olika karaktärer (realism/vision), låg metodbeskrivningar hämtade från litteraturstudien och intervjuerna. För bläckillustrationerna användes Thorbjörn Anderssons (2007) skildring av Gunnar Martinssons och Sven-Ingvar Anderssons användning av tekniken. För bilderna med akvarell användes Nils Simonssons¹ och Chip Sullivans (2004) metodbeskrivningar. För fotokollaget användes



Grundmotivet till den praktiska undersökning. Perspektivillustration framtagen genom en påklädnadsteknik i Photoshop, utifrån en digital 3D-modell (realistisk bildkaraktär).

Hagströmers³ och Cantrell & Michaels (2010) förklaringar av hur mer visionära aspekter kan uppnås med tekniken. Tillämpningen av de olika metodbeskrivningarna baserades på förlagornas grundläggande tankesätt. Själva bildskapandet skedde mer fritt och genom min tolkning av dem. Detta eftersom varje motiv är unikt och det därmed är svårt att följa en alltför detaljerad mall, för hur skapandet ska gå till. En mer ingående beskrivning av förlagorna återfinns i huvudundersökningens resultatdel, i samband med presentationen av varje bildresultat.

Tillämpade illustrationstekniker och medium



Under tillämpningen gjordes alla bilder på ett försök. Detta för att kunna räkna på och reflektera över deras tidsåtgång. Varje bild, analyserades dessutom baserat på följande aspekter: lämplighet för typen av presentation samt för- och nackdelar med aktuell illustrationsteknik, medium samt bildkaraktär. Varje bilds fördelar, för aktuellt projekt och gestaltungsförslag, plockades sedan ut och sammanställdes i en slutbild, med en blandteknik.

Tillämpade bildkaraktärer

- **Visionärt perspektiv med fotokollage**
 - Elisabeth Hagströmer samt B, Cantrell & W, Michaels metodbeskrivningar för fotokollage.
- **Realistiskt perspektiv med bläck**
 - Baserat på T, Anderssons skildring av Gunnar Martinssons bildskapande.
- **Visionärt perspektiv med bläck**
 - Baserat på T, Anderssons skildring av Sven-Ingvar Anderssons bildskapande.
- **Realistiskt/informativt perspektiv med akvarell**
 - Baserat på N, Simonssons metodbeskrivning.
- **Visionärt perspektiv med akvarell**
 - Baserat på C, Sullivans beskrivning av en vått-i-vått-teknik.
- **Sammanfattande perspektiv med blandteknik**
 - Baserat på utförandet och analysen av ovanstående bilder.

Utgångspunkter för analys av bildresultat

- Tidsåtgång
- Aktuellt presentationsskede (slutpresentation)
- Illustrationsteknikens/mediumets för- och nackdelar
- Bildkaraktärens (vision/realism) för- och nackdelar

¹ Nils Simonsson SAR/MSA, intervju mars 2014

³ Elisabeth Hagströmer LAR/MSA intervju maj 2014

• Resultadel 1 - bakgrundsundersökning



- Att välja typ av illustration för att presentera en gestaltningsidé
- För- och nackdelar vid valet av blyerts eller bläck som illustrationsteknik
- För- och nackdelar vid valet av akvarell som illustrationsteknik
- För- och nackdelar vid valet av påklädnad av 3D-modell eller fotokollage som illustrationsteknik
- Att välja ett digitalt eller manuellt medium vid skapandet av illustrationer
- Att välja en visionär eller realistisk bildkaraktär vid skapandet av perspektivillustrationer
- Sammanställning av bakgrundsundersökning och utgångspunkter för huvudundersökning

• Resultatdeldel 2 - huvudundersökning



- Realistiskt perspektiv med påklädnadsteknik
- Visionärt perspektiv med fotokollage
- Realistiskt perspektiv med bläck
- Visionärt perspektiv med bläck
- Realistiskt/informativt perspektiv med akvarell
- Visionärt perspektiv med akvarell
- Sammanfattande perspektiv med blandteknik



Resultatdel 1 - bakgrundsundersökning

För att du som läsare ska få en större förståelse för arbetets huvudundersökning, följer här en mer allmänomfattande introduktion i valt ämnesområde. Resultatet är baserat på en litteraturstudie samt intervjuer och samtal. Texten är uppdelat i sex underrubriker/kategorier, vilka enskilt utreder faktorer som påverkar skapandet av illustrationer inom arkitekturtyrket. I slutet av delen finns en sammanställning av hela bakgrundsundersökningen, innehållande de aspekter jag valt att ta hänsyn till och undersöka närmare i arbetets huvudundersökning.

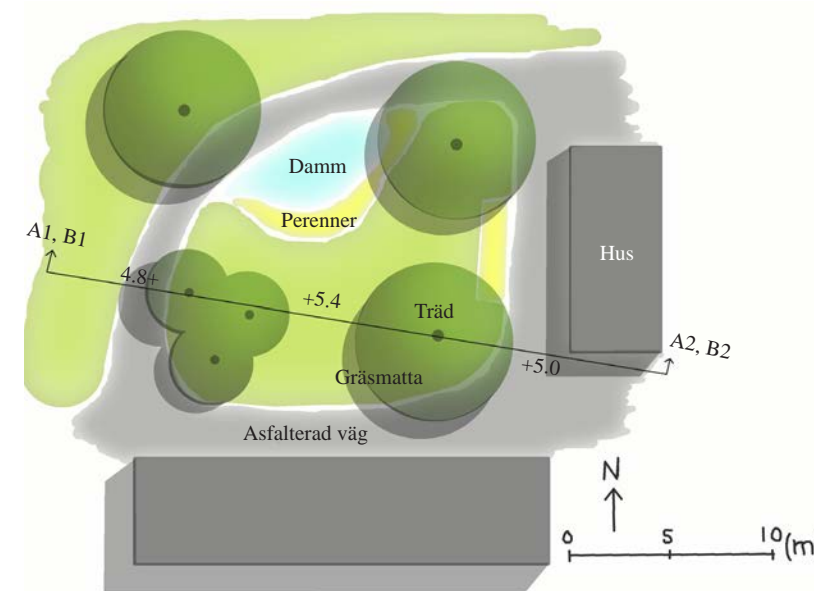
Att välja typ av illustration för att presentera en gestaltningsidé

Till en slutpresentation ska arkitekten på kärnfullt sätt försöka sammanfatta och förmedla hela gestaltningsprocessen samt förslagets bärande idé (Sullivan 2004, s. 289). Andersson (2007, s. 97) förklarar att illustrationerna då spelar en avgörande roll. Detta då ett gestaltningsförslag sällan kan redovisas i full skala eller provbyggas innan bedömning. Sullivan (2004, ss. 298-299) skriver att bilderna har extra stor betydelse i tävlingssammanhang, då en jury sällan har tid att läsa långa och förklarande texter. Han skriver vidare att betraktaren, bara genom att granska bilderna, måste få en klar helhetsuppfattning om förslaget. Eftersom det kan vara svårt att visa alla viktiga aspekter i samma bild, behövs ofta flera illustrationer göras till en slutpresentation. Arkitekten bör då tänka på, vad som bästa sätt kompletterar presentationen och lyfter fram det viktigaste i förslaget (Sullivan 2004, s. 289). Exempelvis kan ett illustrationssätt lämpa sig mer än ett annat, vad gäller att förmedla en specifik aspekt i förslaget. Till arkitektens hjälp finns därför flera olika illustrationstyper att nyttja.

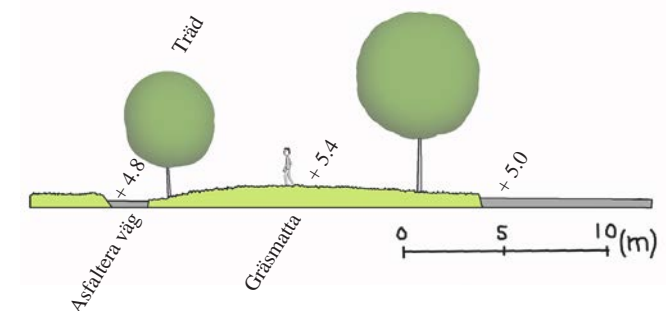
Cantrell & Michaels (2010, s. 230) skriver att en presentation i regel behöver innehålla minst en illustrationsplan, några sektioner/vyer och ett perspektiv. Med hjälp av *illustrationsplanen* kan arkitekten ge betraktaren en god uppfattning om hela förslaget, då den skalenligt visar varje ytas beteckning, storlek och förhållanden till varandra och omgivningen (Cantrell & Michaels 2010, s. 146). Det kan dock vara svårt att på ett pedagogiskt sätt visa höjdsituationer samt olika rumsliga förhållanden.

För att lyckas med detta kan arkitekten istället använda sig av en *sektion*, alternativt en *vy*. Dessa visar förslaget i genomskärning, på en given linje (Cantrell & Michaels 2010, s. 146). Den förstnämnda visar enbart objekt på den specifika linjen, medan den sistnämnda även redovisar utvalda delar av vad som finns bakom eller eventuellt framför linjen (Cantrell & Michaels 2010, s. 146). Exempelvis kan vegetation i bakgrunden ritas in, för att skapa en större förståelse för platsens rumsligheter och strukturella förhållanden.

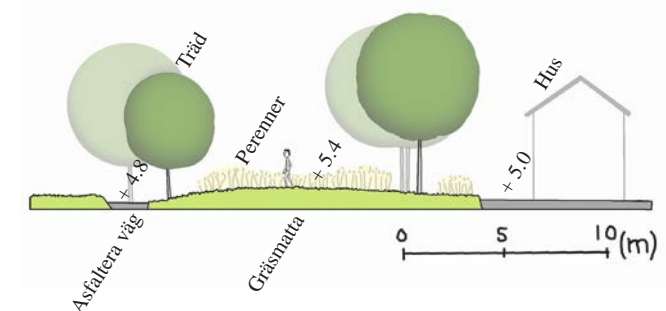
Då alla objekt ska vara skalenliga kan det, oavsett med plan, sektion eller vy, vara svårt att ge betraktaren en djupkänsla av förslaget. Bilderna får ofta en teknisk karaktär, vilka sällan ger betraktaren en förståelse för förslagets mer abstrakta delar. För detta syfte kan presentationen kompletteras med olika typer av perspektiv. I dessa finns större möjlighet att förmedla abstraktion i form av stämningar och upplevelser på platsen². Simonsson¹ berättar att perspektivet även har en stor fördel gentemot sektionen, då det går att rita upp ett objekts mått i tre dimensioner. Han säger att detta underlättar förståelsen för dess uppbyggnad.



Illustrationsplan för en fiktivt plats.



Sektion för A1-A2.

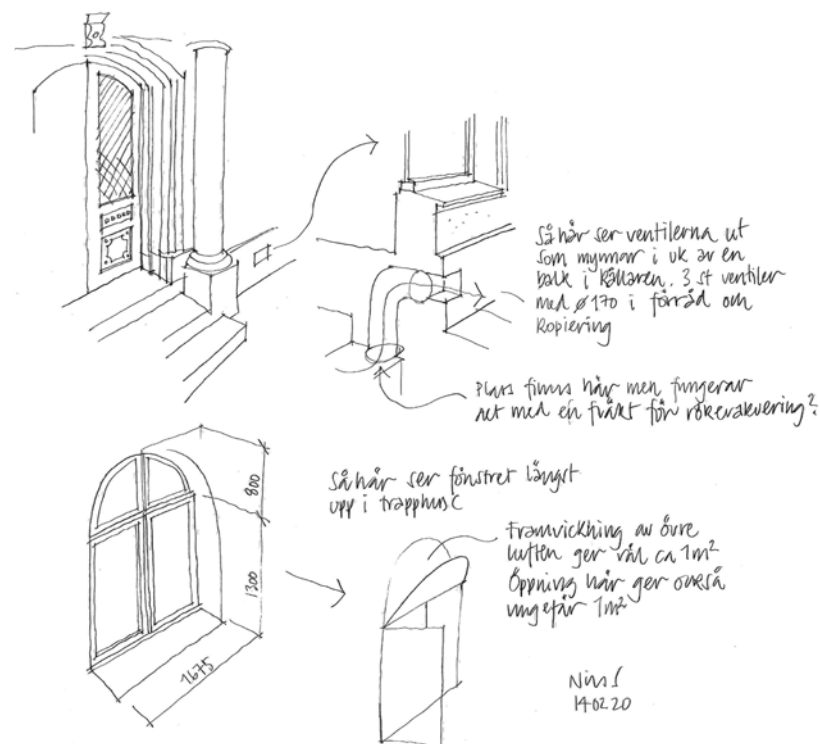


Vy för B1-B2.

Som arbetsverktyg för arkitekten kan perspektivet delas in i två huvudkategorier: skiss och presentation (Reid 2002, s. 135). Dessa används vanligtvis för olika syften och i olika skeden av arbetsprocessen. Perspektivet som skiss är främst ett hjälpmedel för arkitekten att dokumentera en plats förutsättningar och vidare undersöka passande gestaltningslösningar. Danielsson² beskriver perspektivet som ett effektivt verktyg för att testa hur förslagets rumsligheter samt objekts relationer till varandra, i verkligheten kommer att upplevas på platsen. Perspektivskiss kan också användas som ett tidssparande kommunikationsmedel. Simonsson¹ förklarar att om arkitekten, under ett möte med exempelvis en kund eller konsultkollega, istället skissar upp ett perspektiv över problemet eller gestaltningslösningen, går det att direkt få ett konstruktivt utlåtande och baserat på detta kan sedan förslaget snabbt justeras. *Perspektivskiss* är med andra ord ett mycket användbart verktyg i ett tidigt skede av arbetsprocessen.

¹ Nils Simonsson SAR/MSA, intervju mars 2014

² Karin Danielsson LAR/MSA, intervju mars 2014



Perspektivskiss. Av Nils Simonsson SAR/MSA. Perspektivskiss är ett användbart verktyg för arkitekten att kommunicera, dokumentera och skissa på passande gestaltningslösningar.

När en färdig gestaltningslösning ska presenteras, behövs i regel en mer raffinerad typ av perspektivillustration. Reid (2002, s. 135) skriver att eftersom gestaltningen då ska visas och bedömas av utomstående personer, krävs ett större fokus på tydlighet och precision i bilderna. De tidigare framtagna skisserna, som främst varit en hjälp för arkitekten att komma framåt i arbetsprocessen, behöver därför förfinas på ett sätt som också kommunicerar väl med en betraktare. Bilderna ska därför utformas på ett sätt, som visar arkitektens grundläggande intentioner med gestaltningen. För att lyckas med detta finns olika perspektivtyper att använda sig av.

Ett vanligt sätt är att visa förslaget snett ovanifrån, med ett så kallat *fågelperspektiv*. Simonsson¹ förklarar att denna typ av bild gör det möjligt att få med en stor del av platsen, samtidigt som det minskar risken att objekt i förgrunden skymmer väsentliga delar av motivet och förslaget. I fågelperspektivet erhålls med andra ord många av de

fördelar som illustrationsplanen har. Vidare adderas en dimension i form av höjdförhållanden på platsen. Simonsson¹ säger att fågelperspektivet kan hållas väldigt informativt och ändå visa på känsla i rumslighet och material. Vad denna perspektivtyp kan ha svårare att förmedla, är känslan av att faktiskt befinna sig på platsen. Detta då bilden utgår från en position som människor sällan befinner sig på (Andersson 2007, s. 101).



Fågelperspektiv till slutpresentation. Förslagsskiss till Härneviparken, av Karin Danielsson LAR/MSA för Karavan landskapsarkitekter AB. Att till senare presentationsskeden välja ett perspektiv snett ovanifrån, är ett sätt att ge betraktaren en god överblick av platsen och förslaget.

För att fånga och förmedla de upplevelser som en besökare önskas få om förslaget realiserar, kan presentationen kompletteras med ett så kallat ögonhöjds perspektiv. I dessa avbildas motivet från en stående människas synvinkel (ungefär 1,7 meter över marknivå), vilket ger en god förståelse för hur olika rumsligheter kommer att uppfattas från den valda utgångspositionen för bilden².

Eftersom att motivet avbildas i ögonhöjd är denna typ av perspektiv kanske också effektivast för att fånga abstrakta aspekter, så som känslor och stämningar från förslaget. För att lyckas med detta finns inga definitiva riktlinjer, då det snarare handlar om vad arkitekten önskar att förmedla. Carola Wingren (2009, s. 128) skriver, i sin doktoravhandling *En landskapsarkitekts konstnärliga praktik - Kunskapsutveckling via en självbiografisk studie*, att det är viktigt

att arkitekten utforskar sitt inre och använder fantasin för att på ett bra sätt kunna illustrera hur platsen kommer att bli. Då varje förslag är unikt, finns också oändliga variationsmöjligheter för att uppnå detta i en bild.



Ögonhöjds perspektiv till slutpresentation. Karavan landskapsarkitekter ABs tävlingsförslag till Gävle strand, bild av Karin Danielsson LAR/MSA. Ögonhöjds perspektivet är ett sätt för arkitekten att ge betraktaren en bild av hur platsen skulle upplevas om förslaget realiserades.

Till slutpresentationer är det väsentligt att bilderna tydligt visar vad som är förslagets avsikter (Reid 2002, s. 135), varför även mer känslobaserade bilders utformning bör anpassas efter detta. Sean Kelly (Amoroso 2012, s. 189) förklarar, i boken *Representing Landscapes – a Visual Collection of Landscape Architectural Drawings*, att arkitekten redan innan bilden påbörjas, bör fastställa vad den i slutändan ska förmedla och kommunicera till betraktaren. Han skriver vidare att detta sedan måste styra allt ifrån val av motiv till valet av illustrationsteknik, medium och kanske viktigast: den tid som läggs ned på bilden.

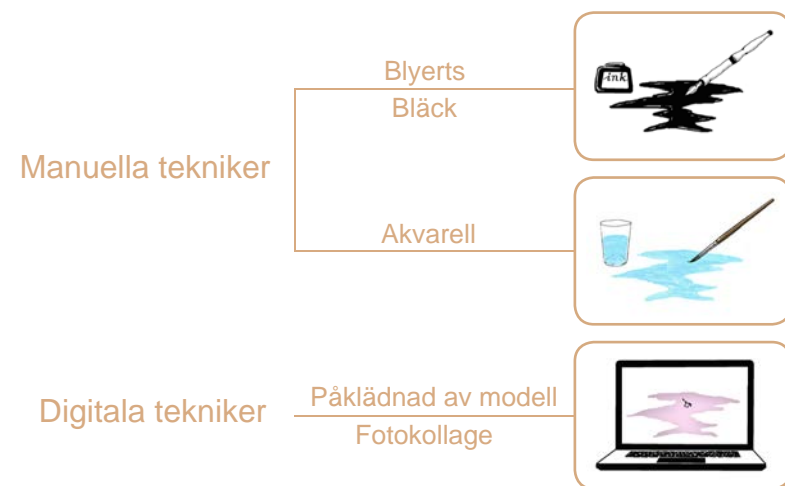
Vad gäller illustrationsteknik finns många olika valmöjligheter. Cantrell & Michaels (2010) skriver att det manuella bildskapandet, traditionellt sett, har dominerats av tekniker som blyerts, bläck eller akvarell. I och med datorernas intåg i arkitektyrket har också

¹ Nils Simonsson SAR/MSA, intervju mars 2014

² Karin Danielsson LAR/MSA, intervju mars 2014



egentligen traditionella tekniker som fotokollage samt påklädnad av 3D-modell fått en pånyttfödelse i digital form (Cantrell & Michaels, 2010). Under följande tre underrubriker, kommer en mer ingående beskrivning av dessa illustrationsteknikers olika för- och nackdelar.



För- och nackdelar vid valet av blyerts eller bläck som illustrationsteknik

Även om blyerts och bläck egentligen är olika tekniker, har de ett liknande användningsområde och bilderna får ofta ett uttryck som påminner om varandra, det vill säga svartvita bilder. Grant W. Reid (2002, s. 121) skriver att en fördel med båda teknikerna är att illustratören inte behöver vänta en längre tid på att olika färger ska torka. Det går med andra ord att göra klart en bild vid ett och samma tillfälle, vilket är fördelaktigt om tiden är begränsad i projektet.

Vid användandet av bläck är det viktigt att inte trycka pennan för hårt mot underlaget, eftersom pennspetsen eller pappret då lätt kan gå sönder. Pennan bör istället föras med ett jämnhårt tryck och snabbhet över underlaget (Reid 2002, s. 24). På så vis undviks också att linjerna blir ojämnt tjocka samt att klumpar eller fläckar av bläck ansamlas på oönskade delar av pappret.

För att få fram texturer och skuggor används, för både bläck och blyerts, så kallade skrafferingar. Sullivan (2004, s. 113) skriver att detta kan åstadkommas genom att parallella streck ritas in i olika mönster på en yta. Med bläck skapas då en upplevd, gradvis övergång från ljust till mörkt, genom att strecken ritas in tätare och tätare. Vid användandet av blyerts kan också pennans tryck mot pappret nyttjas (Reid 2002, s. 18). Vidare kan en jämnare övergång mellan nyanserna fås, genom att blyertsen medvetet smetas ut. Till skillnad från med bläckpennor går det därför att få fram olika toner på den gråa färgskalan.

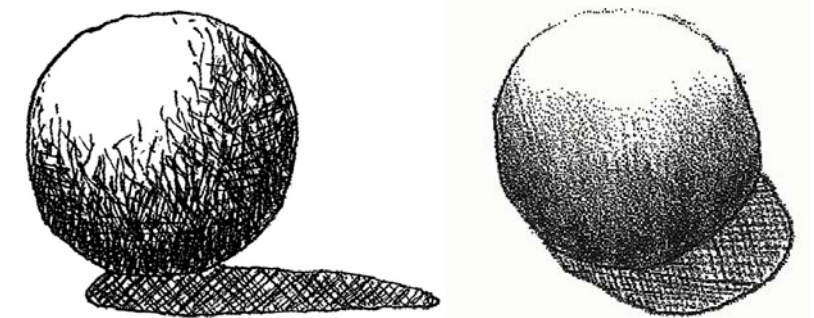
Ytterligare en fördel med blyerts, är att linjerna går att radera och rita om under arbetsprocessen. På så vis kan arkitekten skissa på gestaltungs-lösningar, utan att hela bilden behöver göras om. Blyerts är därför, i många avseenden, en mer flexibel teknik än bläck.

Nackdelarna handlar istället om bildernas hållbarhet (Reid 2002, s. 18). Blyerts fäster inte lika bra på underlaget som bläck. Linjerna har därför en tendens att smeta ut sig över pappret. Detta kan nyttjas på ett positivt sätt vid skuggning av en yta. Andra gånger är det en stor nackdel, eftersom linjerna lätt tappas sin skärpa samt att oönskade fläckar kan uppstå på pappret. Det är även svårare att bibehålla blyertsillustrationers linjestyrka, vid en överföring från papper till dator. Linjer av bläck klarar i regel detta bättre (Reid 2002, s. 24).

Oavsett om bläck eller blyerts tillämpas, är det i regel fördelaktigt att förenkla information i motivet. Bilden tenderar annars att bli kladdig, rörig och därmed förvirrande i sin karaktär (Sullivan 2004, s. 277). Ett sätt att undvika detta är att vara sparsam vid antalet penndrag i bilden och istället nyttja papprets vita färg. Detta då många, olika typer av texturer och mönster ofta får bilden att upplevas som kaotisk (Sullivan 2004, s. 125).

En nackdel med både bläck och blyerts är att avsaknaden av färger kan göra det svårt för en betraktare att skilja på olika typer av ytor i bilderna. Teknikerna kan därför vara för oprecisa att använda sig av till slutliga presentationer. Detta såvida illustrationerna inte

kompletteras med förklarande text eller andra, färgbaserade illustrationstekniker, exempelvis akvarell.



Skuggning och textur med bläck t.v. och blyerts t.h. Bläck och blyerts ger ett snarlikt resultat. En fördel med blyerts är att det lättare går att få fram olika nyanser samt en jämn övergång mellan dem. En fördel med bläck är att linjerna blir skarpare när de läggs in i datorn.



Detaljerad avbildning av motiv med blyerts. Illustrationen tog 2 timmar att färdigställa. Trots att bilden innehåller fler detaljer och därmed mer information samt tog längre tid att göra än nästkommande bild, kan det vara svårare att urskilja vad ytorna representerar. Detta kan vara bra att ha i åtanke, då tid i regel är en bristvara i arkitektyrket.



Förenkling av motiv med blyerts. Bilden tog 15 minuter att färdigställa. Genom att förenkla motivet går illustrationerna snabbare att göra, samtidigt som resultatet ofta blir mer lättlästa och behagliga att titta på.



Förenkling av motiv med blandteknik. Om bilden också färgläggs informativt kan rumsligheter och ytornas innehåll framgå ytterligare.



Parkgården - Tierp Station 1
Bo-Le Bostäder AB

Perspektivillustration med grundlinjer av blyerts. Av Nils Simonsson SAR/MSA, för Arkitektgruppen i Gävle ABs förslag över Parkgården i Tierp. Till slutpresentationer är det även vanligt att svartvita illustrationer får någon form av kompletterande färgläggning, för att innehållet ska framgå. I det här fallet har akvarell använts.



Sammanfattning - Blyerts och bläck

Fördelar:

- + Snabbt och flexibelt som arbetsverktyg
- + Ingen/liten torktid
- + Information i motivet kan lätt anpassas med antalet pennstreck

Nackdelar:

- Linjerna riskerar att smetas ut vid oförsikt
- Bilderna kan tappa skärpa vid förvaring och digital överföring
- Avsaknaden av färger kan göra det svårt att skilja på olika ytor



För- och nackdelar vid valet av akvarell som illustrationsteknik

Enligt Sullivan (2004, s. 84) är akvarellen kanske den teknik som får bilderna att kännas mest levande. Vidare beskriver han att flexibiliteten är en av dess främsta tillgångar. Detta då det relativt snabbt går att få fram allt ifrån transparenta skisser till mer detaljerade och lysande målningar. Ytterligare en fördel med akvarellen är att blandade färger kan sparas, för att vid ett annat tillfälle återanvändas för samma typ av ytor¹. Detta gör det möjligt att med tiden bygga upp en personlig palett, vilket underlättar och sparar tid vid färgläggning av en bild.

En nackdel med akvarellen är svårigheten att korrigera misstag under och efter bildskapandet (Sullivan 2004, s. 90). Det är därför fördelaktigt att noggrant planera bildens uppbyggnad och utseende innan målandet påbörjas. Det går dock snabbt att måla om bilden så länge den är baserad på ett grundunderlag, med motivets grundlinjer utritade och detta kan återanvändas¹.

Akvarellen, speciellt om den appliceras med mycket vatten, har en tendens att fritt flyta ut och in i andra färger. Sullivan (2004, s. 90) beskriver att denna oförutsägbarhet gör det möjligt att få fram väldigt effekt- och uttrycksfulla bilder. Simonsson¹, en erfaren akvarellanvändare, säger att det också gör det möjligt att snabbt fylla i och få fram en volymkänsla på olika ytor. Detta gör akvarellen till en bra teknik för stora, likartade och sammanhållna ytor samt organiska inslag i motivet¹.

Akvarellens svårkontrollerbara flykt över pappret, är också något som inom konstvärlden anses vara en stor tillgång med tekniken. Att förstå färgernas individuella egenskaper och aggerande på valet av papper, kräver dock stor skicklighet och många års träning. Hagströmer³ säger att det sällan finns tid till att lära sig nya tekniker under arbetstid. Detta kan göra att oerfarna akvarellanvändare väljer bort tekniken i arkitektyrket.

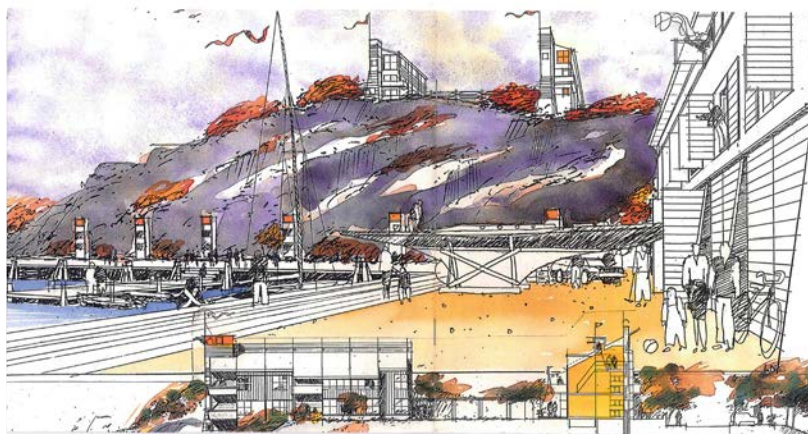
¹ Nils Simonsson SAR/MSA, intervju mars 2014

³ Elisabeth Hagströmer LAR/MSA intervju maj 2014



Akvarellens egenskaper kan även göra tekniken mindre lämpad för slutpresentationer. När färgerna flyter in i varandra, kan det försvåra möjligheten för betraktaren att tolka vad ytorna representerar. Det gör det även svårt att måla in vissa viktiga detaljer i bilderna¹. För att skapa en tillräckligt tydlig distinktion mellan olika ytor, är det därför fördelaktigt att komplettera akvarelltekniken med någon form av grundunderlag.

Simonsson¹ anser att en stor fördel med akvarell är att det, när väl illustratören behärskar tekniken, går mycket snabbt att färglägga en bild. Detta är något som alltid är önskvärt i tidspressade projekt. Danielsson², som förr använde akvarell, anser att tekniken idag har kvaliteter som främst lämpar sig för tidiga och mer konceptuella skeden av arbetsprocessen. Hon menar att den till viktigare presentationer, som exempelvis tävlingar, känns för inaktuell. Danielsson² beskriver detta som orsaken till att hon numera färglägger bilderna digital, bland annat med hjälp av en fotokollageteknik.



Ögonhöjdsperspektiv i akvarell. Av Lars Nilsson SAR/MSA, för White Arkitekter ABs tävlingsförslag till Skeppsviken i Uddevalla. Underlaget är ritat med blyerts, på vilket utvalda delar har färglagts med akvarell.



Akvarellmålning. Av Lars Nilsson SAR/MSA. Akvarellens egenskaper gör det möjligt till spännande och uttrycksfulla effekter i bilderna. Denna bild var inte till ett gestaltungsförslag, vilket kan vara orsaken till att inga synliga grundlinjer lämnats kvar.



Fågelperspektiv med akvarell. Av Nils Simonsson SAR/MSA. Konturlinjer (i det här fallet av blyerts) tillsammans med representativ färgläggning, gör det möjligt att få fram mycket informativa bilder med akvarell. Detta trots att underlaget är kraftigt förenklat och färgerna tenderar att flyta in i varandra.



Sammanfattning - Akvarell

Fördelar:

- + Snabb och flexibel som färgläggningsteknik
- + Går att få fram mycket personliga och uttrycksfulla bilder
- + Bra för att skapa en volymkänsla, exempelvis organiska inslag

Nackdelar:

- Kräver mycket erfarenhet och skicklighet för att bemästra
- Behöver en viss torktid mellan olika ytor och färglager
- Svårt att korrigera misstag under och efter målandet
- Fordrar i regel någon form av underlag för att bli tillräckligt tydliga



För- och nackdelar vid valet av påklädnad av 3D-modell eller fotokollage som illustrationsteknik

Både påklädnad av 3D-modell och de digitala fotokollagen bygger egentligen på samma grundprincip, det vill säga att en bild arbetas fram successivt genom olika programfunktioner samt urklipp från fotografier. Skillnaden mellan de två är att påklädnadstekniken tydligare sker i två etapper, där först ett mer detaljerat underlag arbetas fram, vanligtvis via en digital 3D-modell (Cantrell & Michaels 2010, s. 281). Därefter exporteras en stillbild av modellen till ett illustrationsprogram, exempelvis Photoshop eller Illustrator, där själva påklädnadsarbetet påbörjas (Cantrell & Michaels 2010). Motivets ytor och strukturer är då till stor del redan färdigbestämda.

Vid användandet av en fotokollageteknik sker större delen av arbetet i det valda illustrationsprogrammet. Slutbilden arbetas fram från inget eller ett mer begränsat underlag (Cantrell & Michaels 2010, ss. 267-272). Det kan exempelvis handla om några få grundlinjer, vilka ger förhållandena för de viktigaste strukturerna i förslaget³. Fotokollagen får därför sin slutliga karaktär till stor del baserat på valet av fotografier. Påklädnadsillustrationerna är mer än produkt av underlagets utseende.

¹ Nils Simonsson SAR/MSA, intervju mars 2014

² Karin Danielsson LAR/MSA, intervju mars 2014

³ Elisabeth Hagströmer LAR/MSA intervju maj 2014



Beroende på modellens utseende och detaljeringsgrad, varierar det fordrade efterarbetet. Det finns bland annat renderingsfunktioner i 3D-programmen (Cantrell & Michaels 2010, s. 281), vilket gör det möjligt att erhålla en i stort sett färdig bild direkt från modellen. Arbetet i Photoshop, fungerar då främst som ett komplement till modellen. Det kan exempelvis handla om att framhäva vissa delar eller att lägga på passande visuella effekter (Cantrell & Michaels 2010, s. 281). Förutsatt att motivets mått återges korrekt, är modellbyggandet en mycket effektiv teknik för att ge betraktaren en verklighetstrogen bild av förslaget (Andersson 2007, s. 97).

Andersson (2007, s. 97) förklarar att fotokollagen är mer lämpade för att förmedla en stämning eller känsla från förslaget. Sullivan (2004, s. 301) skriver att, även då det går att få fram naturtroga bilder med fotokollage, är tekniken mest användbar för att skapa surrealistiska effekter. Elisabeth Hagströmer³ säger att tillämpning av fotokollage, gör det möjligt att uppnå abstraktion i bilderna. Detta är fördelaktigt i tidiga presentationsskeden, där alltför detaljerade bilder kan få betraktaren att fokusera på fel saker². Genom att bygga upp bilderna i flera transparenta lager kan kollagebilderna bli mycket effektfulla och associationsväckande (Cantrell & Michaels 2010, s. 267).

Cantrell & Michaels (2010, ss. 267-281) skriver att det vid skapandet av ett fotokollage är fördelaktigt att arbeta med en snabb och ledig handföring. Framför allt i början, då den slutgiltiga kompositionen sällan är helt färdigbestämd. Illustratören bör då söka sig fram till olika kombinationer av fotografier. Dessa kan sedan ge vägledning till hur den slutgiltiga produkten kommer att se ut. Cantrell & Michaels (2010) liknar arbetsprocessen vid att skissa, fast med färdiga bilder, där också alla detaljer och förfiningar görs först när grunden är helt klar. Exempelvis kan skuggor, människor och visuella effekter behöva läggas in, för att framhäva förslagets bärande idé samt bildens önskade karaktär. Danielsson² säger att människor med ett specifikt ansiktsuttryck, är ett effektivt sätt att få fram stämningsfulla bilder.

Både Hagströmer³ och Sullivan (2004, s. 299) beskriver att fotokollagetekniken är snabb och flexibel, varför den är användbar i tidspressade projekt. Förutsatt att 3D-modellen är av det enklare slaget, gäller detta även påklädnadstekniken. Att använda sig av en modell gör det möjligt att snabbt få fram ett perspektivmässigt korrekt underlag (Reid 2002, s. 135), vilket underlättar och påskyndar påklädningen av ytorna i illustrationsprogrammen.

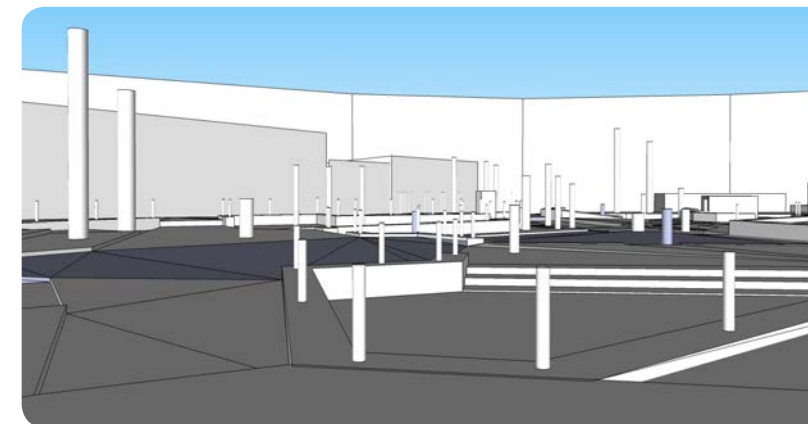
Även om en detaljerad modell tar längre tid att färdigställa, kan denna arbetsmetod förenkla eventuella redigeringar av bilderna³. En förändring i gestaltningsförslaget kan nämligen justeras direkt i modellen. Endast renderingen och eventuellt de pålagda effekterna i Photoshop, behöver då göras om. Vid användandet av en mindre detaljerad modell, kan en förändring i förslaget leda till att en mer omfattande redigering av bilderna fordras³. Att ha en god lagerdisciplin i illustrationsprogrammen, är dock ett sätt att påskynda och underlätta arbetet³.



Detaljerat underlag från digital 3D-modell. Av Jonas Eriksson. Detta är en slutbild framtagen, genom rendering, direkt i 3D-programmet. Resultatet blir i regel mycket verklighetstroga bilder. Om illustratören sedan vill ändra något, kan bilden läggas in i Photoshop för bearbetning.



Perspektiv med fotokollageteknik. Av Elisabeth Hagströmer LAR/MSA, för Tengbomgruppen ABs förslag till ett parallellt skissuppdrag för Vimmerby kommun. Bilden visar en vision för hur kontoret vill arbeta med förtätning av entréer in mot stadskärnan. Bilden utgick från ett fotografi från platsen, på vilken andra foton klistrats in i Photoshop³.



Enkelt underlag från digital 3D-modell. Detta är en stillbild från en modell, utan detaljerade texturer och renderingar. Det var också denna bild som användes till underlag för det perspektiv som gjordes, med en påklädnadsteknik, i kursen LK0127 - Studio design (se nästa sida).

² Karin Danielsson LAR/MSA, intervju mars 2014

³ Elisabeth Hagströmer LAR/MSA intervju maj 2014



Perspektiv med påklädnadsteknik. Till skillnad från ett fotokollage, utgick denna bild från en mer detaljerad modell (se föregående sida). En stillbild från denna exporterades till Photoshop, där alla ytor kläddes in med hjälp av passande fotografier och programfunktioner.



Sammanfattning - fotokollage och 3D-modell/påklädnadsteknik

Fotokollage - Fördelar:

- + Snabb och enkel att använda sig av
- + Bra för att fånga förslaget abstrakta/visionära aspekter
- + Användbar i tidiga och tidspressade skeden

Fotokollage - Nackdelar:

- Inte lika exakt/korrekt som påklädnadstekniken
- Svårare att förmedla förslagets konkreta aspekter
- Kan behöva göras om vid större förändringar av förslaget

3D-modell/påklädnadsteknik - Fördelar:

- + Ger en god bild av platsen och förslagets konkreta aspekter
- + Underlättar att få alla mått samt ytor korrekta och på rätt plats
- + Går enklare att göra redigeringar vid ändringar i förslaget

3D-modell/påklädnadsteknik - Nackdelar:

- Tidskrävande
- Svårare att fånga och förmedla förslagets abstrakta aspekter
- Mindre lämplig för tidiga skeden

Att välja ett digitalt eller manuellt medium vid skapandet av illustrationer

Valet av medium är starkt förknippat med typen av projekt samt var i arbetsprocessen arkitekten befinner sig. Både Danielsson² och Simonsson¹ berättar att manuella verktyg är effektiva för att snabbt och enkelt skissa på gestaltungs-lösningar, tidigt i arbetsprocessen. Simonsson¹ anser att det manuella arbetet då ofta är överlägset det digitala. Han förklarar att dokumentera en plats med penna och papper ökar medvetenheten och förståelsen för platsen. Att enbart fotografera går alltför snabbt, medan skissandet gör det möjligt att tänka under processen¹.

Danielsson² säger att manuellt framtagna bilder även är bra för att presentera tidiga gestaltungs-idéer. Detta då de är lättare att hålla på en passande detaljningsnivå. Neil Challenger & Jacqueline Bowring (Amoroso 2012, s. 55) anser att datorgjorda bilder har en tendens att blir för detaljerade, sett till var i arbetsprocessen arkitekten befinner sig. Danielsson² förklarar att alltför verklighetstroga bilder till tidiga presentationer, kan få betraktaren att fokusera på fel saker och haka upp sig på onödiga detaljer. Challenger & Bowring (Amoroso 2012, s. 55) skriver vidare att det även är lätt att hamna i grafiska petitesseer i datorn, vilket gör att bildskapandet tar för lång tid i förhållande till var i arbetsprocessen arkitekten befinner sig. De anser att rita för hand gör det enklare att finna lösningar på problem och vidare presentera på en passande nivå.

Både Hagströmer³ och Mikiyoung Kim (Amoroso 2012, s. 142) anser att de digitala teknikerna istället är bra för att snabbt få fram mycket pedagogiska bilder. Hagströmer³ säger att program som Photoshop och Illustrator gör det möjligt att arbeta fram serier av diagram till presentationen, vilka stegvis förklarar gestaltungs-intentioner och processen bakom. Robert Rovira (Amoroso 2012, s. 82) skriver att digitaliseringen har gjort det möjligt att redovisa inventeringar och analyser på ett både snabbare och grafiskt tydligare sätt, än vad som i regel är möjligt manuellt. För den som inte känner sig tillräckligt skicklig att rita för hand, ger datorerna möjlighet att ändå förmedla förslaget på ett förståeligt sätt³. Rovira (Amoroso 2012, s. 82) poängterar dock att de manuella verktygen alltid bör föregå de digitala, när en plats undersöks för första gången. Detta för att verkligen förstå platsens material och karaktär.

Idag görs förslagets presentationer vanligtvis i ett digitalt format (Andersson 2007, s. 97). Noel Van Dooren (2013, s. 64) skriver, i forskningsrapporten *Drawing time now*, att en fördel med bilder gjorda i datorn är att de redovisas i samma medium, som de är tillverkade. En överföring från illustrationsprogram till presentation påverkar i regel marginellt bildernas karaktär. Handritade bilder behöver scannas in och vanligtvis behandlas i något program, innan de kan infogas i presentationen. Denna process medför att bilderna kan tappa mycket av sin ursprungliga karaktär (Andersson 2007, s. 97). Vid exempelvis skapandet av akvarellbilder är ljusförhållandet vid målartillfället samt papprets textur, två viktiga faktorer för resultatet. När bilderna läggs in i datorn förändras förutsättningarna för dessa, varför upplevelsen av dem ofta blir annorlunda.

Det manuella arbetet har med andra ord flera fördelar i tidiga skeden av arbetsprocessen. Detta i allt från att dokumentera en plats till att skissa på lösningar och vidare presentera dem. Hagströmer³ berättar att rita för hand också ger omväxling i en vardag dominerad av datorer. Det är med andra ord ett sätt att komma ifrån skärmen och på så vis få en mer stimulerande arbetssituation. De handritade skisserna kan sedan slutbehandlas digitalt, för att få dem tillräckligt grafiskt tydliga. Detta gäller framför allt bilder, som förklarar intentionerna och processen bakom förslaget. Vad gäller skapandet av ögonhöjds perspektiv till slutpresentationer och framför allt tävlingar, är meningarna om de olika medierna mer tudelade.

Danielsson² berättar att hennes bilder, som till stor del baseras på bläck, inte är tillräckligt exakta för tävlingar. Hon anser att avsaknaden av detaljer gör det svårt att visa det slutgiltiga förslaget och dess konsekvenser på omgivande miljö. Danielsson² säger att det i tävlingssammanhang behövs bilder, som utgår från en mer detaljerad 3D-modell. Om en sådan måste göras är det alltför tidskrävande och därmed onödigt arbete, att också rita om alla linjer för hand. Danielsson² förklarar att Karavan landskapsarkitekter AB därför gör majoriteten av tävlingsperspektiven helt i datorn. Vidare berättar hon att datorprogrammen ger möjlighet till att få fram intressanta effekter i bilderna, exempelvis olika ljusförhållanden, vilket är svårt att uppnå för hand.

¹ Nils Simonsson SAR/MSA, intervju mars 2014

² Karin Danielsson LAR/MSA, intervju mars 2014

³ Elisabeth Hagströmer LAR/MSA intervju maj 2014



Både Simonsson¹ och Danielsson² berättar att det finns en sorts outtalad överenskommelse i tävlingssammanhang, att bilderna ska vara gjorda digitalt. Simonsson¹, vilken vanligtvis arbetar manuellt, berättar att han lämnar över sina handritade bilder till kollegor, som färglägger dem digitalt inför tävlingspresentationer. Han förklarar detta som ett sätt att hänga med i utvecklingen och göra kontoret mer konkurrenskraftigt. Gustav Jarlov⁶ förklarar att större kontor också har samarbeten med professionella 3D-grafiker, vilka gör digitalt baserade tävlingsillustrationer åt dem. Danielsson² säger att handritade bilder istället görs, när uppdraget tilldelats kontoret och presentationen är riktad direkt mot kunden.

Det verkar med andra ord finnas en stor tilltro till avancerade och digitalt framtagna illustrationer i tävlingssammanhang. Enligt Challenger & Bowring (Amoroso 2012, s. 55) finns det en risk att raffinerad grafik i datorn, används som ett substitut för mindre genomarbetade gestaltningslösningar. Simonsson¹ är av samma åsikt. Vidare tillägger han att alltför avancerade och säljande bilder, kan stjäla fokus från själva gestaltningsförslaget. Detta kan leda till att ett kontor tilldelas uppdraget, på grund av illustrationerna och inte för att förslaget är lämpligast på platsen. Simonsson¹ förklarar att om bilderna istället är alltför enkla och anonyma, kan ett egentligen bra förslag sållas bort tidigt i tävlingen. Han tillägger att en jury många gånger är väl insatta i projektet och därför kompetenta nog att genomskåda bildernas säljkraft. För en kund eller allmänhet, utan kunskap om arkitektur och byggnadsteknik, kan det vara svårare att inte låta sig bli förförd av häftig grafik¹.

Trots de digitala teknikernas fördelar och dominans finns positiva egenskaper i det manuella bildskapandet, som vore fördelaktigt att använda sig av även i tävlingssammanhang. Van Dooren (2013, s. 64) förklarar det bland annat som ett sätt att undvika den negativa påverkan av tekniska problem. Under slutliga skeden av ett projekt, är tid i regel en bristvara³. Att rita för hand gör det möjligt att arbeta, även om tekniken skulle fallera. Karen M'Closkey (Amoroso 2012, s. 214) anser att ett manuellt illustrationsskapande också ger bilderna ett mer personligt uttryck. Hagströmer³ berättar att det även är lättare att finna och uppnå abstraktion för hand. Hon säger att

bilderna får en tydligare prägel av att vara en illustration. Detta då de ger en mindre direkt avbildning av motivet, i jämförelse med fotografi- och modellbaserade illustrationstekniker.

Kim (Amoroso 2012, s. 142) är av samma ståndpunkt och tillägger att digitaliseringen i arkitektyrket har gjort att bilderna ofta ser likadan ut. Hagströmer³, som idag illustrerar perspektiv digitalt, berättar att hon tröttnat något på det "glassiga", som lätt uppstår i datorn. Hon tycker sig också ana ett visst trendskifte i branschen, där ett manuella illustrerande håller på att återvända även i tävlingssammanhang. Vidare berättar Hagströmer³ att hon därför ser flera fördelar med att istället utveckla en *blandteknik*. Danielsson² säger att bilder, gjorda med en blandteknik, ofta uppskattas av kunder. Daniel Roehr & Matthew Beall (Amoroso 2012, ss. 166-167) skriver att de starkaste bilderna också i regel är de som kombinerar både manuella och digitala tekniker.



Perspektiv med blandteknik. Vision för lekplats i Valstastråket, Sigtuna kommun, av Karin Danielsson LAR/MSA. Danielsson² berättar att hennes blandteknik, som till stor del är baserad på ett underlag i bläck, främst används till tidiga presentationer eller när uppdraget tilldelats kontoret.



Perspektiv med påklädnadsteknik. Av Henrik Thuring LAR/MSA, för Karavan landskapsarkitekter ABs tävlingsförslag till Brotorget i Bollnäs. Till tävlingar görs bilderna vanligtvis digitalt idag och, som i det här fallet, utgår de ofta från någon form av verklighetstrogen 3D-modell².

Sammanfattning - val av teknik och medium

Valet av lämplig teknik och medium är starkt kopplat till bildernas önskade detaljeringsnivå och verklighetstrogenhet, i förhållande till typen av projekt samt aktuellt presentationsskede. I tidiga och konceptuella skeden, är det fördelaktigt att arbeta mindre verklighetstroget och snabbt. Traditionella tekniker som bläck, blyerts och akvarell samt de digitala fotokollagen från inget/enkelt underlag, har då egenskaper som passar väl. Tekniker som bygger på en detaljerad 3D-modell tillsammans med fotografier, tar längre tid och resultatet blir ofta mer verklighetstrogna bilder. Dessa är följaktligen lämpliga först till sena presentationer och när gestaltningen är fastslagen.

Vissa arkitekter hävdar att en viss mån av abstraktion alltid är fördelaktigt i bilderna. Andra menar att det till slutpresentationer och framför allt tävlingar, är viktigt med en konkret och grafiskt raffinerad återgivning av förslagets innehåll. Denna diskussion är också vad som ligger till grund för användandet av begreppen realism och vision inom arkitektvärlden. I följande avsnitt kommer en mer ingående beskrivning av vad som vanligtvis definierar dessa två bildkaraktärer, vid skapandet av perspektivillustrationer.

¹ Nils Simonsson SAR/MSA, intervju mars 2014

² Karin Danielsson LAR/MSA, intervju mars 2014

³ Elisabeth Hagströmer LAR/MSA intervju maj 2014



Att välja en visionär eller realistisk bildkaraktär vid skapandet av perspektivillustrationer

Det är svårt att finna en, enkel definition till vad som utmärker realistiska respektive visionära bilder. Detta då gränserna mellan dem är mer flytande. Exempelvis är det vanligt med både visionära och realistiska karaktärsdrag samtidigt i en bild. Vidare används termerna olika, beroende på vem som tillfrågas. Detta är vanligtvis en följd av vilken teknik personen i fråga tillämpar. Digitalt gjorda bilder skiljer sig i karaktär från handritade, varför också sättet att avbilda motivet realistiskt eller visionärt varierar. Förenklat kan dock abstrakt och konkret ses som nyckelord i sammanhanget. Detta då skapandet av visionära bilder ofta handlar om att lyfta fram stämningar och upplevelser i förslaget, medan de realistiska motsvarigheterna fokuserar på att verklighetstroget återge de strukturer som faktiskt är eller kommer att bli. Vidare är tidsåtgång samt skede av gestaltningsprocessen, två avgörande faktorer för hur och när de vanligtvis används.

Andersson (2007, ss. 97-98) skriver att visionära perspektiv ofta används för att framhäva en viss abstrakt känsla eller bärande idé i förslaget. Detta är framför allt påtagligt i digitalt producerade illustrationer, där det genom olika funktioner i programmen går att få fram väldigt känslomässiga effekter. Hagströmer³ säger att det i Photoshop går att experimentera med olika ljusförhållanden, vilket är användbart för att på ett effektfullt sätt fånga stämningar. För att tydligare uppnå abstraktion kan objekt tillåtas bryta bildramen och olika illustrationstekniker blandas (Cantrell & Michaels 2010, s. 232). Hagströmer³ berättar att skissartade tillägg är användbart i visionära bilder och vidare kan viktiga objekt i motivet lyftas fram genom att omgivning göras mer diffus.

Det skissartade arbetet är även utmärkande för att skilja på vision och realism, vid användandet av manuella illustrationstekniker. Detta då handritade linjer i sig ger bilderna en mer visionär känsla, även om motivet är avbildat på ett tidskrävande och verklighetstroget sätt². Simonsson¹ förklarar att visionära bilder ritade för hand, istället används för att förklarar tidiga gestaltningsidéer för en kund. Han säger att det då handlar om snabba och enkla skisser, med syftet att lyfta fram någon viktigt del eller aspekt i förslaget.



Visionärt fotokollage från enkelt underlag. Skissartade tillägg, objekt som bryter bildramen samt vissa viktiga objekt som lyfts fram från motivet, är några signifikativa karaktärsdrag för fotokollagen. Tekniken används ofta för tidiga och mer visionära presentationsskeden.

Hagströmer³, som tillämpar fotokollage/påklädnadsteknik, anser att det alltid är fördelaktigt att även försöka fånga mer visionära aspekter i bilderna. Vidare säger hon att det sällan finns tid till att göra perspektiv i tidiga skeden, varför visionära bilder endast görs till slutpresentationer. I dessa skeden av projekten behövs en högre precision, vad gäller att återge förslagets innehåll, vilket fordrar en högre tidsåtgång (Reid 2002, s. 135). Detta är anledningen till att digitalt gjorda bilder till slutpresentationer, ofta kombinerar realistiska och visionära karaktärsdrag³. Vanligtvis rör det sig då om en realistisk bild som underlag, på vilken det visionära lyfts fram genom exempelvis effektfulla ljusförhållanden och människors ansiktsuttryck². Själva grundbilden är antingen ett fotografi från platsen eller en mer detaljerad modell av förslaget³. Att göra detaljerade modeller är vad som tar tid inom bildskapandet², varför denna typ av visionära bilder kan ta minst lika lång tid att färdigställa som rent realistiska bilder. Av den anledningen används bilder, som kombinerar vision och realism, främst till större presentationer och tävlingar².



Perspektiv med vision och realism samtidigt. Av Elisabeth Hagströmer LAR/MSA. Genom ett underlag från 3D-modell/fotografi fås en verklighetstroget avbildning av förslagets strukturer. Bilden kan sedan exporteras till Photoshop, där passande effekter och människor läggs in för att också lyfta fram och fånga visionära aspekter från förslaget. I det här fallet genom att fånga upplevelsen av platsen en regnig kväll³.

Att arkitekten återger motivet naturtroget och konkret, är vad som kännetecknar ett realistiskt bildskapande. Andersson (2007, ss. 97, 101) skriver att detta, med digitala verktyg, kan uppnås genom en detaljerad och renderad 3D-modell. Han förklarar att resultatet blir bilder, som på ett övertygande sätt visar hur platsen i verkligheten kommer att se ut. Andersson (2007) beskriver detta som det realistiska bildskapandets styrka och att svagheten istället ligger i att bilderna har svårt att väcka betraktarens egen fantasi och inlevelseförmåga. Detta då all information redan är serverad, varför möjligheten till att tolka och ge bilderna ett personligt innehåll begränsas. Vidare finns en risk att de upplevs som statiska, där avsaknaden av känslomässiga aspekter gör det svårare för betraktaren att verkligen leva sig in i och känna något för bilderna³.

¹ Nils Simonsson SAR/MSA, intervju mars 2014

² Karin Danielsson LAR/MSA, intervju mars 2014

³ Elisabeth Hagströmer LAR/MSA intervju maj 2014



Realistisk bild från renderad 3D-modell. Av Jonas Eriksson.
Att motivet avbildas verklighetstroget, är vad som kännetecknar realism inom arkitekturket. Med 3D-programmens hjälp går att få fram bilder som närmast kan liknas vid ett fotografi från platsen.

Hagströmer³ anser att det därför är fördelaktigt att bearbeta bilder från modeller och då söka en nivå av abstraktion i dem. Robert Rovira (Amoroso 2012, s. 81) är av samma ståndpunkt och tillägger att om arkitekten i för hög grad strävar mot att uppnå realism, riskerar detta att gå utöver dennes förståelse och vidare förmedlande av mer känslomässiga aspekter. Han säger att ett mer abstrakt bildskapande gör det möjligt att både undersöka och vidare presentera ett landskaps kvaliteter och potential på en lämplig detaljeringsnivå.

Både Simonsson¹ och Jonas Dahlsten⁴, husarkitekt på Arkitektgruppen i Gävle AB, anser att realistiska bilder oftast måste vara helt exakta, för att betraktaren inte ska uppleva dem som störande. De beskriver varsin situation när detta varit tydligt. Dahlstens⁴ fall handlade om en ren perspektivmässig felaktighet, i en annars fotorealistic bild. Betraktaren blev så pass provocerad av bilden att denne hade svårt att avgöra om skevheten var irriterande

eller genialisk. Dahlsten⁴ säger att detta har givit honom insikten att fotorealism bör användas med försiktighet, men kan också nyttjas för att medvetet provocera. Han säger att skevheter, med rätt utförande, kan skapa en mer intresseväckande slutförbild. I tävlingssammanhang kan detta vara fördelaktigt för att dra blickar till förslaget. Dahlsten⁴ poängterar att det är en fin balansgång mellan om betraktaren kommer att uppleva defekterna som positivt eller negativt för helhetsintrycket av bilden och förslaget.

Simonsson¹ beskriver ett fall när ett realistiskt illustrationssätt användes för att redovisa en gestaltungs-lösning som ännu inte var fastslagen. Trots att illustratören var noggrann med att förklara situationen, valde betraktaren ändå att haka upp sig på bildens oklarheter. Cantrell & Michaels (2010, s. 232) skriver att alltför välgjorda och realistiska bilder också gör att betraktaren lätt tolkar innehållet som en redovisning av slutgiltiga gestaltungs-lösningar, snarare än preliminära idéer. Detta är något som är viktigt att ta hänsyn till vid skapandet av illustrationer till tidiga presentationsskeden.

Ett sätt att undvika detta är att, i fotorealistic bilder, göra vissa tillägg så pass orealistiska att betraktaren förstår att det rör sig om ett gestaltungs-förslag⁴. Ett annat sätt är att förenkla motivet. Wingren (2009, ss. 134, 146) förklarar att detta ofta gör att förslagens rumsligheter framgår. Hon skriver vidare att förenklingar underlättar en friare tolkning av innehållet. Detta kan vara en fördel om bildens syfte är att göra betraktaren delaktig i bilden. Wingren (2009, ss. 206) anser att förenkling och möjligheten till tolkning, är bra i tidiga presentationsskeden. Detta som ett sätt att klargöra för betraktaren att förslaget ännu inte är definitivt.

M'Closkey (Amoroso 2012, s. 214) anser att det finns en övertro till fotorealistic bildmontage i arkitektvärlden. Vidare skriver hon att detta har lett till en delvis standardisering, när det kommer till hur platser porträtteras till presentationer. M'Closkey (2012) tycker att arkitekten, vid användandet av program som Photoshop, bör sträva efter att förmedla gestaltningens intentioner snarare än att försöka uppnå fullkomlig realism. Andersson (2007, s. 101) skriver att

bilder från 3D-modeller är användbara om förslaget i sig innehåller en stor idérikedom. När mycket händer samtidigt i bilderna, kan de bli röriga och svårtydda (Sullivan 2004, s. 277). Genom bilder från 3D-modell är det möjligt att redovisa idéerna på ett grafiskt tydligare och därmed mer lättläst sätt.

Eftersom handritade linjer ger en mindre faktisk avbildning av verkligheten än användandet av fotografier/3D-modell, är resultatet av ett manuellt bildskapande, som utgår från ett realistiskt grundsynsätt, inte alltid lämpligt att placera under samma kategori. Simonsson¹ har istället valt att beskriva sin teknik som informativ. Han säger att bilderna då utgår från ett perspektivmässigt korrekt underlag, på vilket sedan någon färgläggningsteknik används representativt. De strukturella förhållandena och ytornas beteckningar är på så vis verklighetstroget återgivna. För att viktig information ska framgå förenklas dock motivets innehåll, där endast detaljerade texturer och skuggor tilldeleas viktiga objekt för förslaget. Simonsson¹ berättar att denna teknik, i jämförelse med skissen, är mer tidskrävande och därför lämplig först till slutpresentationer.

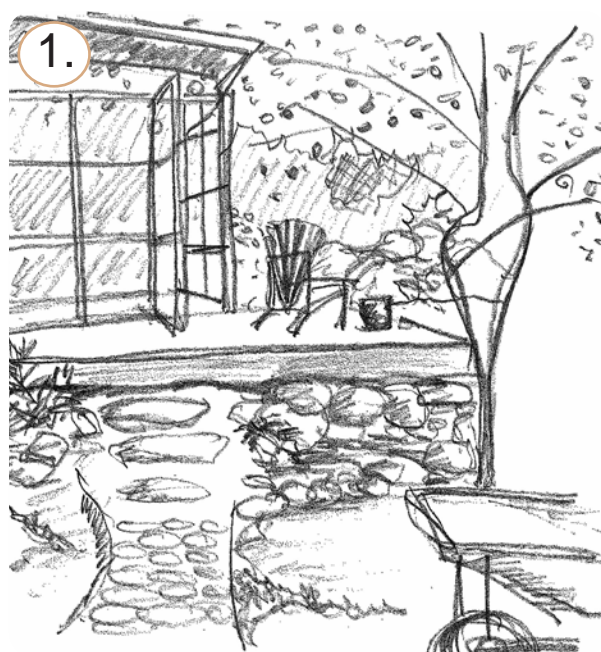


Informativt perspektiv till slutpresentation. Av Nils Simonsson SAR/MSA. *Vid användandet av manuella illustrationstekniker kan ett realistiskt grundsynsätt istället beskrivas som informativt. Bilderna utgår då från ett perspektivmässigt korrekt underlag, på vilket någon färgläggningsteknik används representativt.*

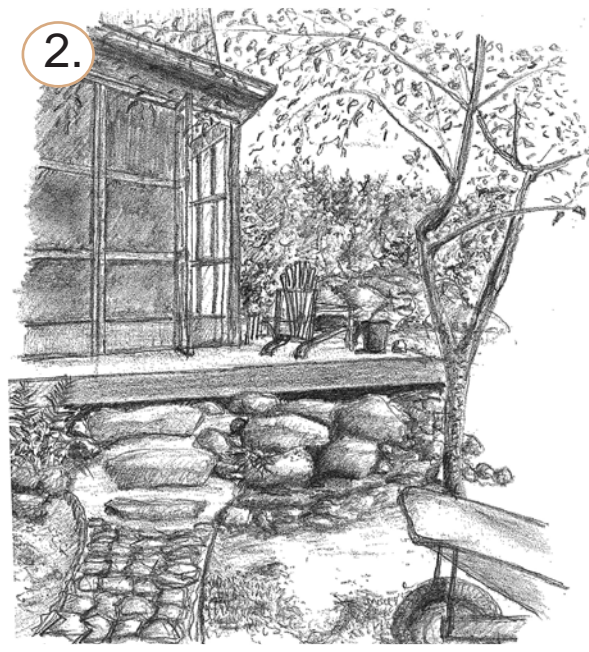
¹ Nils Simonsson SAR/MSA, intervju mars 2014

³ Elisabeth Hagströmer LAR/MSA intervju maj 2014

⁴ Jonas Dahlsten SAR/MSA, samtal mars 2014



Skissartat perspektiv i blyerts. Denna bild tog 2 minuter att färdigställa. Skiss är därför ett effektivt verktyg för att snabbt och enkelt dokumentera en plats och skissa på olika gestaltungs-lösningar.



Realistiskt perspektiv i blyerts. Bilden tog 2 timmar. Att försöka avbilda motivet verklighetstroget, är vad som kan definieras som ett realistiskt bildskapande. Frågan är om denna bild säger mer om platsen än bild nr 1?



Visionärt underlag i blyerts. Bilden tog 15 minuter. Att lyft fram vissa delar i motivet är både ett sätt att spara tid och göra bilden mer lättläst. Ett mellanting mellan skiss och verklighetstrogen avbildning, är vad som kan beskrivas som en mer visionärt bildkaraktär.



Färglagt visionärt underlag. Om en visionär bild också färgläggs representativt, blir den mer realistisk i sin karaktär. Det är dock fortfarande tydligt att det är en illustration, varför ordet informativ istället kan användas för att beskriva illustrationssättet.



Fotografi. I jämförelsen med ett fotografi från platsen, är kanske ingen av de manuella avbildningssätten att egentligen betrakta som realistiska

Sammanfattning – vision och realism

Visionära perspektiv fokuserar på att lyfta fram utvalda delar från förslaget samt att förmedla mer abstrakta aspekter, som exempelvis stämningar och upplevelser. Realistiska bilder är istället inriktade på att återge hela förslaget och platsen så verklighetstroget som möjligt.

I tidiga presentationsskeden är vision att föredra före realism. Detta då ett visionärt synsätt gör det enklare att illustrera gestaltungsidéerna på en mer passande nivå, både vad gäller tidsåtgång samt detaljeringsnivå. Verklighetstroga bilder, tidigt i arbetsprocessen, tar ofta för lång tid samt kan få betraktaren att fokusera på fel saker.

Både inom det manuella och digitala bildskapandet handlar det då om enkla och snabbt framtagna skisser, vilka genom förenklingar och abstraktion lyfter fram viktiga aspekter från förslaget. Exempel på lämpliga illustrationstyper är den handritade skissen eller de digitala fotokollagen från inget eller ett enkelt underlag.

Till slutliga presentationer, det vill säga när gestaltningen är fastslagen, finns fördelar med ett mer verklighetstroget illustrerande. Detta för att underlätta betraktarens förståelse för förslagets konkreta aspekter, så som strukturer och materialval. Både med manuella och digitala tekniker kan då 3D-modell/fotografi användas för syftet. Antingen som slutbild eller som ett underlag till någon annan illustrationsteknik.

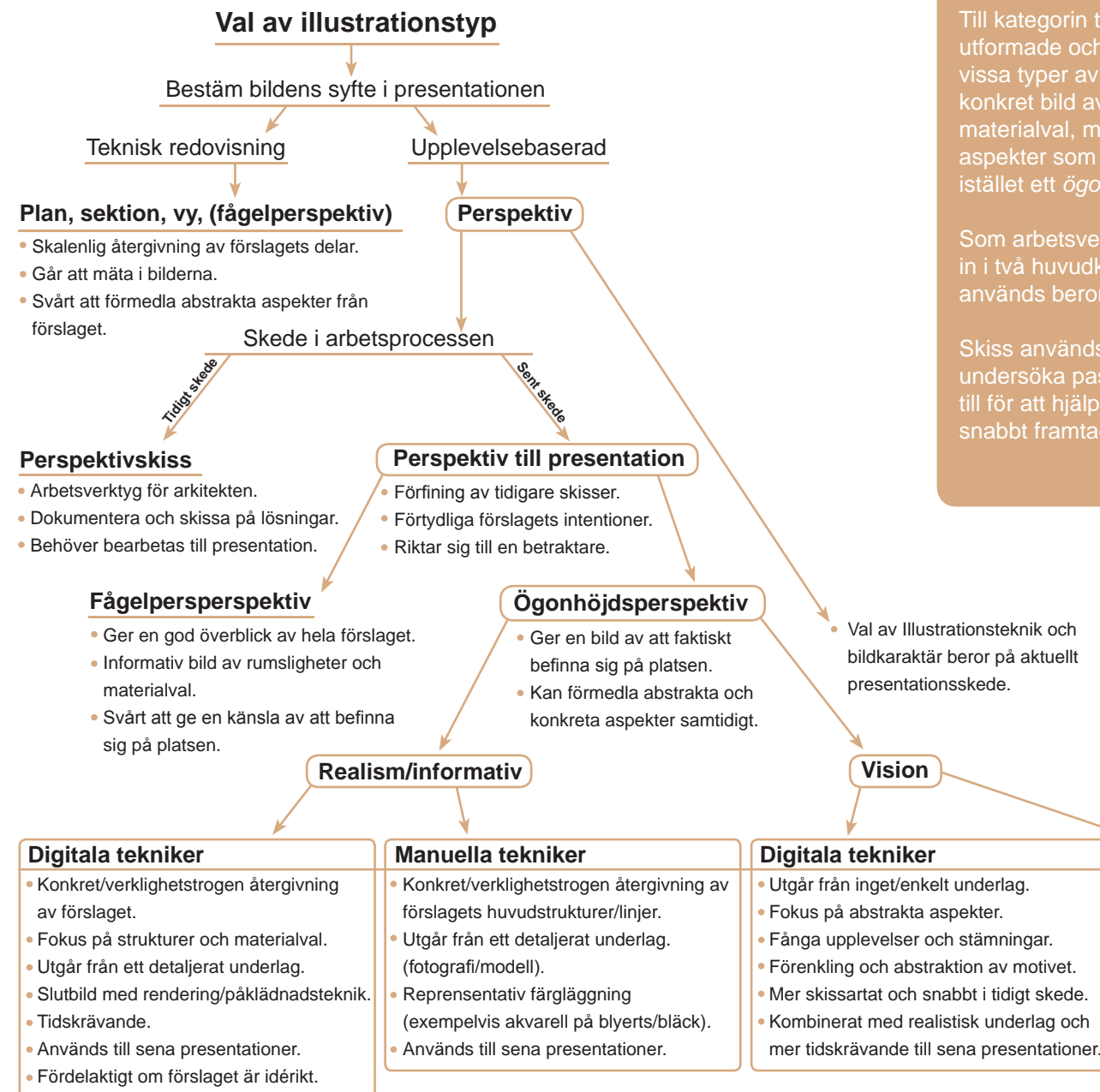
Realistiska bilder, exempelvis från en 3D-modell, är bra om förslaget innehåller en stor idérikedom. Detta för att göra slutbilden mer lättläst. För att bilderna inte ska bli alltför tekniska och själlösa, kan mer visionära/abstrakta tillägg göras. Denna illustrationsmetod är vanlig till större presentationer och tävlingar.

Vid användandet av manuella tekniker kan, för slutliga presentationsskeden, informativa perspektiv användas. Dessa utgår från ett perspektivmässigt korrekt underlag, på vilket sedan innehållet färgläggs, ofta representativt.



Sammanfattning, Del 1

På denna sida återfinns en sammanfattning av resultatet från Del 1, tillsammans med en sammanställning av de aspekter jag valt att grunda den kommande huvudundersökningen på. Inringade ord/begrepp är de, som Del 2 kommer att fokusera på.



Sammanfattning - Val av illustration och teknik

Till presentation av ett gestaltungsförslag, kan arkitekten välja bland mer tekniska eller upplevelsebaserade typer av illustrationer. Dessa lämpar sig för att redovisa och förmedla olika aspekter i förslaget och används med fördel som komplement till varandra i en presentation.

Till kategorin tekniska illustrationer räknas de som är skalenligt utformade och därför mätbara, det vill säga plan, sektion, vy och vissa typer av fågelperspektiv. Dessa illustrationstyper ger en konkret bild av förslagets strukturella förhållanden och materialval, men har svårare att förmedla mer abstrakta aspekter som stämningar och upplevelser. För detta syfte kan istället ett *ögonhöjdsperspektiv* användas.

Som arbetsverktyg för arkitekten kan perspektivskapandet delas in i två huvudkategorier: skiss och presentation. När dessa används beror på skedet i arbetsprocessen.

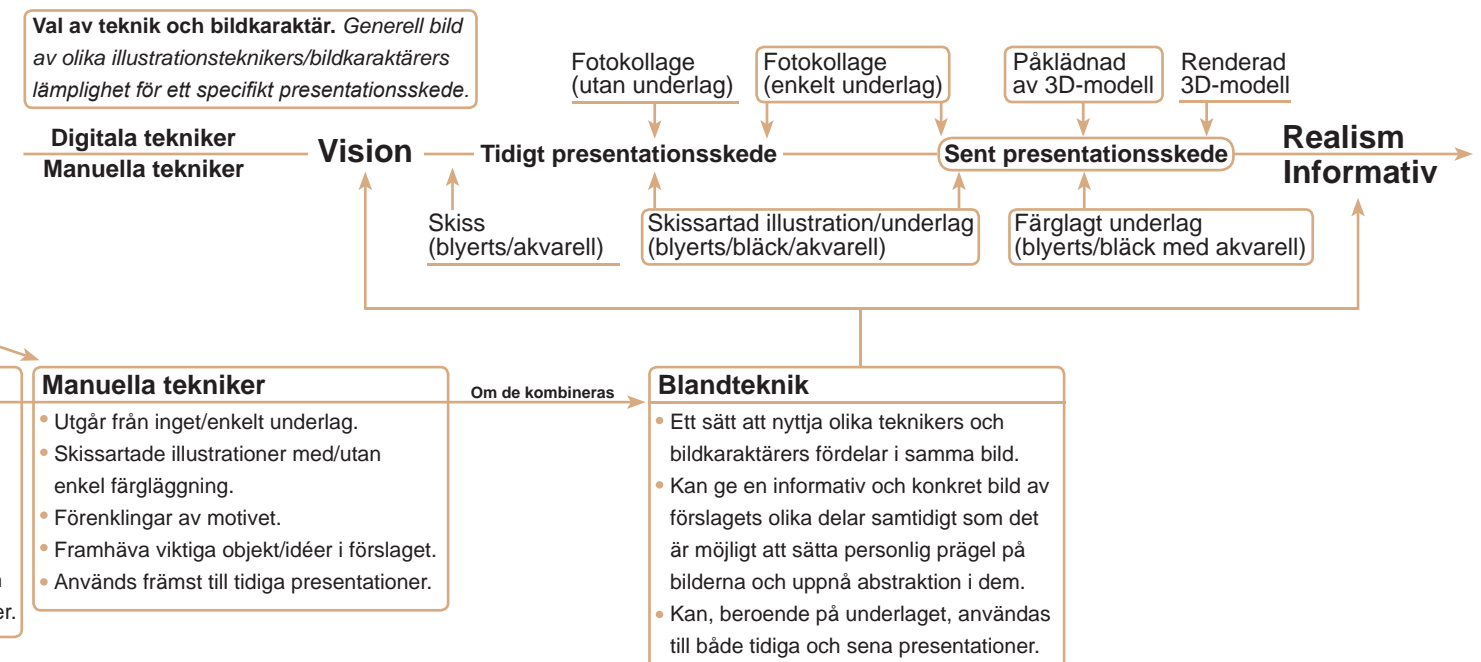
Skiss används tidigt i projekten, för att dokumentera och undersöka passande gestaltungslösningar. Bilderna är främst till för att hjälpa arkitekten framåt i processen, varför de bör vara snabbt framtagna och enkla i sin karaktär.

Till presentation behöver skisserna bearbetas så att idéerna även går att förstå för en betraktare. Valet av lämplig illustrationsteknik och bildkaraktär (vision eller realism) för detta, beror på typen av projekt samt aktuellt presentationsskede.

Till tidiga presentationer är fortfarande det snabba och mer skissartade arbetet att föredra. Det handlar då om visionära bilder, med fokus på att visa förslagets bärande idé eller att lyfta fram vissa utvalda delar av gestaltningen.

Till slutpresentationer krävs i regel en mer raffinerad och tidskrävande typ av perspektivillustration. Gestaltningen är då klar, varför bilderna även måste förtydliga mer konkreta aspekter från förslaget. Det är därför fördelaktigt att uppnå en viss nivå av realism i bilderna.

För syftet är det fördelaktigt att utgå från någon form av mer verklighetstroget underlag, exempelvis en 3D-modell eller ett fotografi. För att perspektivillustrationen bättre ska komplettera de mer tekniska illustrationerna i presentationen, kan det vara bra att kombinera realism med mer visionära tillägg. Ett sätt att göra detta är genom en blandteknik, där olika teknikers och bildkaraktärs fördelar nyttjas i en slutbild.



Sammanställning av bakgrundsundersökning och utgångspunkter för huvudundersökning

Bakgrundsundersökningen har visat att valet av lämpligt sätt att skapa bilder på, är starkt förknippat med typen av projekt samt presentationsskedet. I kommande huvudundersökning ska olika illustrationstekniker och bildkaraktärer tillämpas på ett ögonhöjdsperspektiv för ett färdigt gestaltungsförslag, det vill säga till en slutpresentation. På denna sida finns en sammanställning av de aspekter från Del 1, som legat till grund för vilka typer av illustrationer som kommer att göras i Del 2.

Utgångspunkter för valet av bildkaraktärer

Perspektivillustrationer kan antingen delas in i en mer realistisk eller visionär bildkaraktär. Den förstnämnda kategorin fokuserar på förslagets konkreta delar och bilderna återger, så verklighetstroget som möjligt, förslagets strukturer och materialval. Den sistnämnda kategorin är mer inriktad på de abstrakta aspekterna, där bilderna exempelvis ska förmedla gestaltningens bakomliggande idéer samt de stämningar och upplevelser som en besökare önskas få på platsen.

Att finna en generellt fungerande kategorisering av realistiska/visionära bilder i arkitektvärlden är dock vanskligt. Detta då både abstrakta och konkreta karaktärsdrag ofta förekommer samtidigt i bilderna. Vidare varierar definitionen beroende på hur de är framtagna. Exempelvis ger handritade linjer en mindre direkt avbildning av motivet än fotografibaserade bilder, även om de utgått från samma underlag och realistiska grundsynsätt. Först vid skapandet av två bilder med samma teknik, är det egentligen möjligt att avgöra huruvida den ena bilden är mer realistisk än den andra. Först då kan respektive vals för- och nackdelar utredas.

Av den anledningen kommer en mer visionär och en mer realistisk bild att göras med varje illustrationsteknik. Vid användandet av ett mer realistiskt synsätt med akvarell har jag lagt till ordet informativ, då det är ett mer passande ordval för produkten. Vidare kommer inga större strukturella förändringar att göras av motivet, oavsett med vision eller realism som förlaga. Detta då undersökningen görs på ett färdigt gestaltungsförslag, varför huvuddragen i gestaltningen ska gå att urskilja i slutbilden.

Utgångspunkter för valet av illustrationstekniker



Påklädnad av 3D-modell och fotokollage

Påklädnadsteknik utgår från ett mer detaljerat underlag, medan fotokollage görs från inget eller ett enkelt sådant. Den förstnämnda tekniken är lämplig först till slutliga presentationer, då underlag tar relativt lång tid att framställa. 3D-modell tillsammans med föreställande fotografier är dock ett effektivt sätt att fånga förslagets konkreta aspekter, varför en påklädnadsteknik passar för mer realistiska bilder.

Fotokollage är snabbare, men mindre precis och därför lämplig till tidiga presentationer. Tekniken är bra för att uppnå abstraktion och fånga känslöstämningar, varför den passar för att skapa mer visionära bilder. Skissartade tillägg, objekt som bryter bildens ram samt olika visuella effekter är signifikativa karaktärsdrag för de digitala fotokollagen.

I huvudundersökningen kommer endast, en mer visionär bild med fotokollage att göras. Detta då valt grundmotiv gjordes med ett realistiskt synsätt och en påklädnadsteknik. Båda bilderna kommer dock att presenteras och analyseras i resultatdelen.



Bläck och blyerts

Bläck och blyerts är båda användbara i tidiga skeden av arbetsprocessen. Blyerts är lätt att ta med sig och enkelt att redigera, varför tekniken lämpar sig för att dokumentera en plats och vidare testa olika gestaltungslösningar. Bläck är svårare att redigera, men klarar en överföring till datorn bättre. Tekniken kan därför med fördel användas för att rita rent skisser, inför en digital presentation.

Oavsett om bläck eller blyerts används, behöver bilderna i regel kompletteras med någon färgbaserad illustrationsteknik till en presentation. Detta för att viktig information ska framgå. Vidare är det fördelaktigt att förenkla motivets innehåll och vara sparsam vid antalet skuggor och texturer. Genom att endast avbilda viktiga objekt mer detaljerat, blir bilderna ofta tydligare och lättare att förstå för en betraktare.

Bläck och blyerts ger snarlika bilder, speciellt när de läggs in i datorn. Jag kommer därför endast att tillämpa en av dem, i det här fallet bläck. Detta då huvudundersökningen görs på ett gestaltungsförslag till en slutpresentation, i digitalt format.



Akvarell

Att bemärstra akvarell kräver erfarenhet och många års träning. Väl då har tekniken egenskaper som passar både i tidiga och sena skeden av arbetsprocessen. Teknikens snabbhet och färgernas egenskaper lämpar sig exempelvis för att färglägga enkla skisser och presentera tidiga gestaltungs-koncept. Det sistnämna på grund av akvarellens möjlighet till att skapa spännande och uttrycksfulla effekter i bilderna.

Till slutpresentationer är det viktigt att betraktaren kan utläsa förslagets innehåll, varför akvarell kan behöva kompletteras med någon form av underlag. Detta då färgerna, framför allt när de appliceras med mycket vatten, lätt flyter in i varandra. Grundlinjer gör det möjligt att ändå skapa en tillräckligt tydlig distinktion mellan olika ytor. Om ett underlag används är akvarell ett sätt att snabbt fylla i och ge linjerna ett informativt innehåll. Genom att applicera olika färgnyanser på varandra är det möjligt att snabbt få fram en god volymkänsla, vilket passar för stora, sammanhållna ytor samt organiska inslag i motivet.

I huvudundersökningen kommer därför båda akvarellbilderna att målas på ett förritat underlag. För den realistiska/informativa bilden används det visionära perspektivet med bläck. Detta då denna bild kommer att göras med syfte att ge en förenklad och informativ bild av förslaget. För den visionära bilden ritas linjerna med blyerts. Detta då blyerts lättare att redigera samt passar bättre för snabba och mer skissartade typer av bilder.



Blandteknik

Åsikterna är tudelade vad gäller valet av lämpligt medium och bildkaraktär, för att skapa perspektiv till en slutlig presentation. Detta då det finns fördelar med såväl manuella som digitala illustrationstekniker samt ett visionärt och realistiskt synsätt vid användandet av dem.

Att blanda olika tekniker, verktyg och karaktärer är ett sätt att fånga olika fördelarna i en och samma bild. Av den anledningen kommer huvudundersökningen att avslutas med att ett blandteknikperspektiv görs, baserat på vad jag kommer att finna som de andra teknikernas mest signifikativa fördelar.



Resultatdel 2 - Huvudundersökning

I denna del kommer resultatet av arbetets huvudundersökning att presenteras. I undersökningen har de manuella teknikerna bläck och akvarell samt den digitala fotokollagetekniken tillämpats på ett givet motiv. I det här fallet det ögonhöjds perspektiv som gjordes, med en påklädnadsteknik, till slutpresentationen av mitt gestaltungs-förslag för Hagatorget.

Bortsett från fotokollagetekniken, har en mer realistisk och en mer visionär bild gjorts med varje teknik. Detta då grundmotivet gjordes med ett realistiskt synsätt och påklädnadstekniken bygger på samma grundprincip som fotokollagen. För att möjliggöra en jämförelse mellan alla tekniker, presenteras även denna bild i resultatet. En reflektion över skapandeprocessen samt analys av samtliga bilder, har vidare gjorts baserat på följande aspekter:

• Tidsåtgång

- Hur lång tid tog bilden att göra och till vilket presentationsskede lämpar sig därför illustrationssättet

• Aktuellt presentationsskede

- Hur väl svarar resultatet mot vad som i Del 1 framkom, som viktigt för bilder till en slutpresentation

• Illustrationsteknikens för- och nackdelar

- Vad är för- och nackdelarna med att använda tekniken på aktuellt motiv

• Bildkaraktärens (realism/vision) för- och nackdelar

- Vad är för och nackdelarna med användandet bildkaraktär i kombination med aktuell teknik

Upplägget för resultatdelen är följande: Varje teknik redovisas var för sig och i den ordningen de tillämpades. Exempelvis presenteras *realistiskt perspektiv med påklädnadsteknik* först, då den gjordes i kursen LK0127 - Studio design, därefter följer *visionärt perspektiv med fotokollage*, *realistiskt perspektiv med bläck* och så vidare. På första sidan presenteras bildresultatet för aktuell teknik och karaktär. På nästkommande sida följer först en beskrivning av bildens syfte samt inspirationen bakom valt tillvägagångssätt för att skapa den. Därefter presenteras analysen och reflektionen. Avslutningsvis finns en kort sammanfattning, innehållande de aspekter jag valt att basera bilden gjord med en blandteknik på.

Resultatdel 2 - upplägg och innehåll

• Realistiskt perspektiv med påklädnadsteknik

- Bildresultat
- Inspiration och syfte
- Analys och reflektion
 - Tidsåtgång och presentationsskede
 - Illustrationsteknikens och bildkaraktärens för- och nackdelar
 - Sammanfattning av analys och reflektion

• Visionärt perspektiv med fotokollage

- Bildresultat
- Inspiration och syfte
- Analys och reflektion
 - Tidsåtgång och presentationsskede
 - Illustrationsteknikens och bildkaraktärens för- och nackdelar
 - Sammanfattning av analys och reflektion

• Realistiskt perspektiv med bläck

- Bildresultat
- Inspiration och syfte
- Analys och reflektion
 - Tidsåtgång och presentationsskede
 - Illustrationsteknikens och bildkaraktärens för- och nackdelar
 - Sammanfattning av analys och reflektion

• Visionärt perspektiv med bläck

- Bildresultat
- Inspiration och syfte
- Analys och reflektion
 - Tidsåtgång och presentationsskede
 - Illustrationsteknikens och bildkaraktärens för- och nackdelar
 - Sammanfattning av analys och reflektion

• Realistiskt/informativt perspektiv med akvarell

- Bildresultat
- Inspiration och syfte
- Analys och reflektion
 - Tidsåtgång och presentationsskede
 - Illustrationsteknikens och bildkaraktärens för- och nackdelar
 - Sammanfattning av analys och reflektion

• Visionärt perspektiv med akvarell

- Bildresultat
- Inspiration och syfte
- Analys och reflektion
 - Tidsåtgång och presentationsskede
 - Illustrationsteknikens och bildkaraktärens för- och nackdelar
 - Sammanfattning av analys och reflektion

• Sammanfattande perspektiv med blandteknik

- Bildresultat
- Inspiration och syfte
- Analys och reflektion
 - Tidsåtgång och presentationsskede
 - Illustrationsteknikens och bildkaraktärens för- och nackdelar
 - Sammanfattning av analys och reflektion

Undersökta tekniker och bildkaraktärer



Realistiskt perspektiv med påklädnadsteknik
(gjord i kursen LK1027 - Studio design)



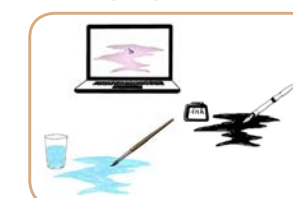
Realistiskt perspektiv med bläck



Realistiskt perspektiv med akvarell



Sammanfattande perspektiv med blandteknik



Visionärt perspektiv med fotokollage



Visionärt perspektiv med bläck



Visionärt perspektiv med akvarell





Bildresultat - realistiskt perspektiv med påklädnadsteknik





Inspiration och syfte

Realistiskt perspektiv med påklädnadsteknik

Det realistiska perspektivet med påklädnadsteknik gjordes under kursen *LK0127 - Studio Design* och har fungerat som utgångsmotiv till övriga bilder i undersökningen. För att du som läsare ska få en större förståelse för bildens utseende följer här en kort introduktion om Hagatorget, tillsammans med grundidéerna bakom mitt gestaltungsförslag och valet av motiv för att presentera det.

Hagatorget ligger centralt beläget i småstaden Söderköping. Stadskärnan har anor från medeltiden, vilket syns på hus samt gators struktur och material. Exempel på det sistnämnda går bland annat att skönja vid Storån, vilken rinner genom staden och i direkt anslutning till Hagatorget. Den tillhörande strandpromenaden är nämligen dekorerad med klassiska material i form av diverse naturstensbeläggningar och smitt järn. Vidare finns i staden ett berg, Ramunderberget, som syns från flera delar av torget.

Baserat på dessa utgångspunkter valde jag att utforma förslaget: *"I Storåns famn"*. Torget skulle vara en förlängning av Storån och dess klassiska material. Detta gjordes genom att marken terrasserades i olika nivåer ned mot ån. Vidare var förslagets motto och bärande idé: *"en plats för både möten och avskildhet"*. På torget skulle finnas avskilda och rofyllda platser samtidigt som det skulle finnas möjlighet till möten och aktivitet. Vid placering av vegetation togs hänsyn till vyn mot Ramunderberget. Exempelvis placerades rosablommande körsbärsträd vid entréerna till torget, för att rama in och framhäva bergets dramatik. Upplevelsen av att befinna sig på torget skulle kännas poetisk. Med dessa aspekter i åtanke, valde jag utgångsposition för perspektivillustrationen.

Vid skapandet av bilden var målet dels att illustrera gestaltungsförslaget realistiskt och dels att skapa en vacker bild, med ett poetiskt skimmer över sig. I stort sett inga förenklingar av motivet gjordes, utan alla objekt avbildades så verklighetstroget som möjligt, oavsett position i bilden. Under bildskapandet togs ingen hänsyn till abstrakta aspekter, så som förslagets motto och bärande idé.



Fotografi över Hagatorget. Fotografiet visar torgets utformning idag, från ungefär samma utgångsposition som valt motiv för perspektivet. Det var från detta fotografi bakgrund och hus klistrades in i slutbilden.

Analys och reflektion

Tidsåtgång och presentationsskede

Bilden tog tre arbetsdagar (plus en för skapandet av 3D-modell) att färdigställa. Processen hade dock gått snabbare om jag haft en större programvana, framför allt vad gäller att göra modell digitalt.

Mycket tid gick även åt till att söka passande fotografier på internet. Att bygga upp ett eget, gediget referensbibliotek av bilder är något som skulle kunna påskynda användandet av denna teknik markant.

Jag fann även en tidsslukande del i Photoshops goda möjlighet att komma ned på hög detaljeringsnivå och där göra finjusteringar. Ett exempel var att minska den synliga påverkan av de inklistrade fotografiernas skarvar. Detta med syftet att få ett mer fotorealistiskt slutresultat. För en betraktares helhetsförståelse av bilden och gestaltungsförslaget var detta kanske ett onödigt, tidskrävande arbete.

Den möjliga risken att hamna i grafiska petitesseer gör därför tekniken främst användbar till slutliga presentationer. Om de tidskrävande fällor jag erfor undviks, har då tekniken egenskaper som snabbt gör det möjligt att få fram mycket verklighetstroga bilder av ett gestaltungsförslag.

Illustrationsteknikens och bildkaraktärens för- och nackdelar

En styrka jag upplevde med påklädnadstekniken var att det enkelt gick att få fram en bild som grafiskt tydligt förmedlade förslagets innehåll. Genom användandet av föreställande fotografier framgick motivets olika ytor, utan att en endaste linje behövde ritas in. Slutbilden överstämmer också till stor del med den jag hade i mitt huvud när själva torget gestaltades. Påklädnadstekniken gjorde det möjligt förmedla den känsla och upplevelse jag ville att en besökare skulle få på platsen om förslaget realiserades. Att uppnå samma effekt med en manuell teknik är betydligt svårare. Resultatet berodde till stor del på att en 3D-modell användes som underlag. Denna gav rätt storlek och perspektiv på olika ytor och strukturer i motivet. Utan underlaget skulle en större skicklighet krävt för att få fram samma bild. 3D-modell, kombinerat med fotografier, är därför en bra teknik, exempelvis för den som inte känner sig bekväm med att rita för hand.

Det går dock att urskilja en del skevheter i bilden, bland annat på markmaterial samt befintliga objekt som hus och bakgrund. Detta berodde på att de inklistrade fotografiernas vinkel inte alltid överensstämde med motivets. Vidare var själva 3D-modellen relativt enkel, varför vissa av fotografierna fick justeras helt på fri hand. Perspektivmässiga felaktigheter, i en annars fotorealistisk bild, är något som för det tränade ögat kan skapa oönskad irritation.

För ett optimalt resultat, vid användandet av en påklädnadsteknik med ett realistiskt synsätt, är min erfarenhet att ett detaljerat och helt korrekt underlag fordras. Detta såvida illustratören inte är mycket skicklig. Att göra större delen av bilden i ett 3D-program är ett möjligt sätt. Detta är dock tidskrävande och framför allt gångbart till slutliga presentationer för större projekt. I tidiga skeden, eller om projektets tidsrymd är mer begränsad, bör istället en snabbare teknik och ett mer visionärt tillvägagångssätt sökas.

Sammanfattning av analys och reflektion

Realistiskt perspektiv med påklädnadsteknik, var ett lämpligt val för aktuellt projekt och presentationsskede. En högre grad av abstraktion i bilden hade dock varit fördelaktigt, då modellen inte var tillräckligt detaljerad för att uppnå fullkomlig realism. Detta gäller framför allt de objekt i motivet, där de perspektivmässiga felaktigheterna blev mest påtagliga (hus, bakgrund och gatsten).



Bildresultat - visionärt perspektiv med fotokollage





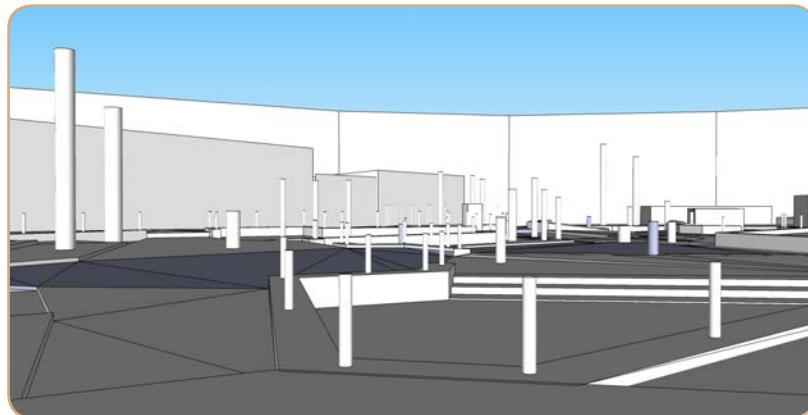
Inspiration och syfte

Visionärt perspektiv med fotokollage

För att skapa ett mer visionärt perspektiv, med digitala verktyg, valde jag en fotokollageteknik i Photoshop. Detta då fotokollage är en bra teknik för att fånga känslor och uppnå abstraktion, vilket är signifikativa karaktärsdrag för mer visionära bilder (Cantrell & Michaels 2010, s. 267).

Till inspiration för bilden utgick jag ifrån Hagströmers³ och Cantrell & Michaels (2010) metodbeskrivningar av hur ett fotokollage kan konstrueras. Eftersom bilden var till en slutpresentation valde jag att utgå från ett grundunderlag, med de viktigaste strukturerna från gestaltningen utritade.

Därefter lades passande fotografier och effekter in, med syftet att hitta en medelväg mellan förslagens konkreta och abstrakta aspekter. I det här fallet gestaltningens strukturella relationer och förslagens motto och bärande idé: *"en plats för både möten och avskildhet"*. Vidare ville jag ge betraktaren en poetisk helhetsupplevelse av platsen och förslaget.



Enkelt underlag från 3D-modell. Bilden visar det underlag som användes till slutbilden.

Analys och reflektion

Tidsåtgång och presentationsskede

Bilden tog två arbetsdagar att färdigställa (plus en med underlaget inräknat). Detta berodde delvis på att jag inte hade en klar målbild, för slutproduktens utseende, innan skapandet började. Mycket av tiden gick därför åt till att testa och successivt arbeta fram en passande slutkomposition. För att spara tid i ett projekt, är min erfarenhet att slutbildens innehåll och huvuddrag bör fastställas innan själva skapandet tar vid.

En fälla jag hamnade i var att använda alltför representativa fotografier, vilket gjorde att ett för stort fokus först hamnade på konkreta aspekter som exempelvis materialval. Detta berodde till stor del på att gestaltningen redan var klar. Då en tydlig föreställning om motivets olika delar fanns, var det svårt att finna passande förenklingar i bilden. Mycket tid gick åt att söka mindre föreställande fotografier och på så vis efterkonstruera abstraktion i bilden.

Min erfarenhet är därför, att det visionära fotokollaget bättre kommer till sin rätt i tidiga skeden av ett projekt. När inga detaljerade gestaltungs-lösningar har fastställts, är det lättare att koppla huvudet fritt från förslagens konkreta aspekter. När risken att hamna i onödiga och tidsslukande detaljlösningar minimeras, kan passande abstraktion i bilden sökas och uppnås på ett mer effektivt sätt.

Trots detta har fotokollaget egenskaper som även passar för sena presentationsskeden. Om tekniska illustrationer (exempelvis plan och sektion) redan gjorts, kompletterar perspektivet presentationen bättre om det även visar på mer visionära aspekterna från förslaget. Genom att till en slutpresentation utgå från ett mer verklighetstroget underlag, kan fotokollageteknikens olika karaktärsdrag nyttjas för att uppnå abstraktion i en annars realistisk bild.

Illustrationsteknikens och bildkaraktärens för- och nackdelar

I jämförelse med påklädnadstekniken och ett mer realistiskt synsätt, var det genom en fotokollageteknik mycket lättare att inte fastna i grafiska detaljer samt att försöka få bilden helt perspektivmässigt korrekt. Eftersom mindre representativa fotografier användes behövde inte tid läggas på att passa in fotografierna exakt på underlaget. Genom strävan mot att uppnå abstraktion i bilden, kunde skevheter snarare utnyttjas för att förstärka önskad slutkaraktär.

Att med digitala verktyg försöka fånga förslagens vision, var också mycket effektivt. Valet av illustrationsprogram gjorde det möjligt att, med dess olika funktioner, snabbt och enkelt fånga önskad stämning och känsla i bilden. Att uppnå samma effekt med manuella verktyg är betydligt svårare. Min erfarenhet är att fotokollaget, med rätt utförande, är en mycket snabb och effektiv teknik, vad gäller att få fram en bild som säger mycket om förslagens abstrakta aspekter.

Å andra sidan var det lätt att låta sig förföras av programmets möjligheter. Många gånger kom jag på mig själv med att försöka få in för mycket i bilden samtidigt. Trots att vissa effekter togs bort, upplevs slutbilden ändå som rörig. Alla abstrakta tillägg gör att mycket händer på så samma gång. Detta kan göra den svårtolkad för en betraktare.

Vid skapandet av ett visionärt perspektiv med fotokollage, är min erfarenhet att det är fördelaktigt att förenkla motivet och ibland låta papprets vita färg tala. Genom att vara selektiv vid valet av effekter samt att endast fokusera på någon/några abstrakta aspekter, blir bilden mer lättläst.

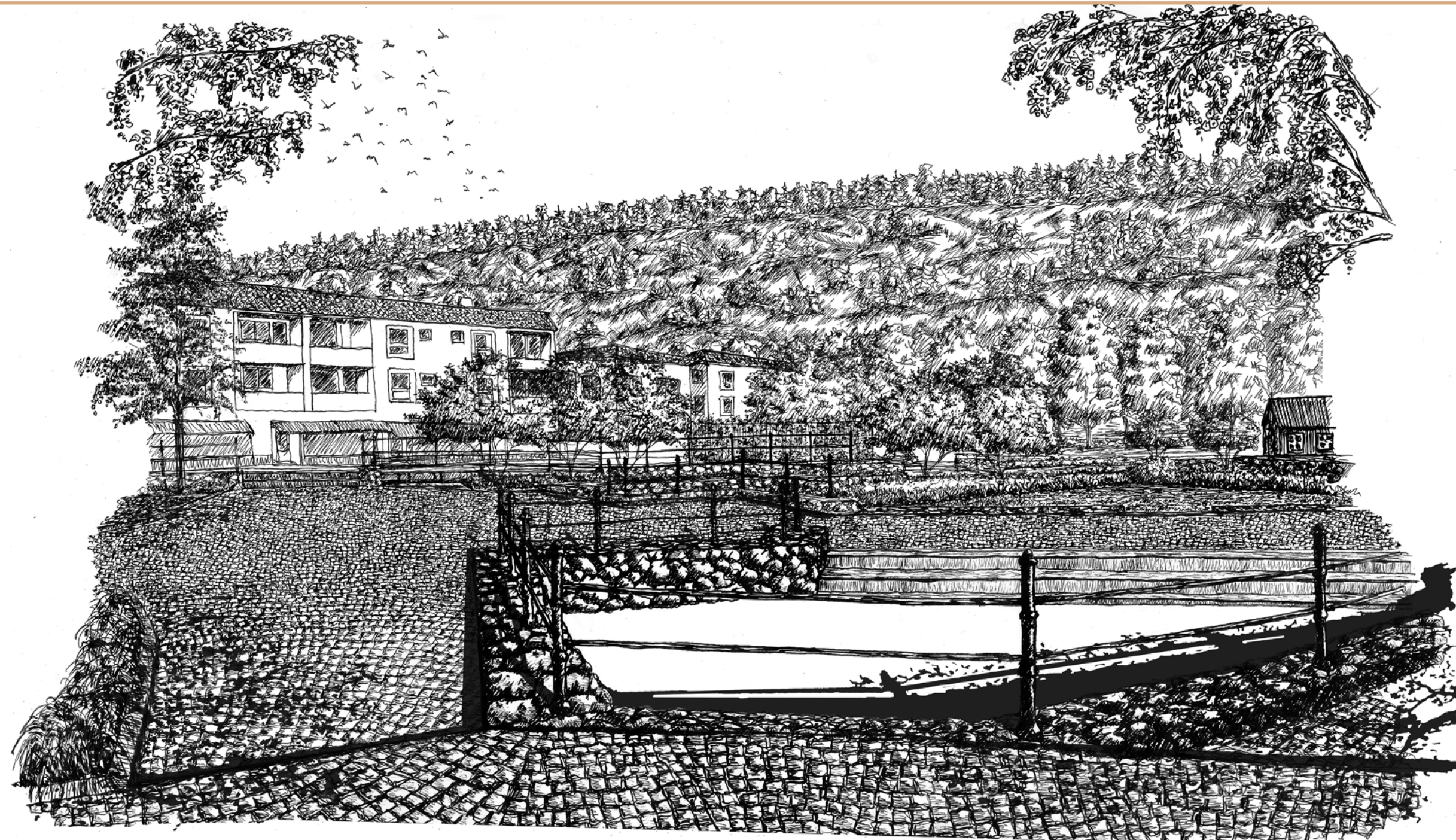
Sammanfattning av analys och reflektion

Visionärt perspektiv med fotokollage visade sig vara en effektiv teknik för att uppnå och förmedla förslagens abstrakta aspekter. Bildresultatet ger en tydlig indikation om att det handlar om ett gestaltungs-förslag och inte ett fotografi från platsen. Detta är framför allt viktigt i tidiga skeden. För en slutpresentation hade dock idéerna bakom bilden behövt renodlas. Bland annat genom en bättre balans mellan det konkreta och mer abstrakta. Detta för att göra bilden mer lättolkad för en betraktare.

³ Elisabeth Hagströmer LAR/MSA intervju maj 2014



Bildresultat - realistiskt perspektiv med bläck





Inspiration och syfte

Realistiskt perspektiv med bläck

För att skapa ett mer realistiskt perspektiv med bläck, valde jag att inspireras av Anderssons (2007, s. 99) beskrivning av Gunnar Martinssons sätt att skapa bläckillustrationer, under sin karriär som landskapsarkitekt.

Andersson (2007) skriver att Martinsson använde sig av ett väldigt tidskrävande tillvägagångssätt, där alla detaljer och texturer återgavs noggrant. Det finns inga diffusa partier, utan alla objekt, oavsett position bilden, är lika noggrant illustrerade. Andersson (2007) förklarar vidare att Martinssons bilder ger en kristallklar skildring av motivet, vilket inte lämnar något större utrymme för en betraktare att själv fylla i och ge bilden ett innehåll.

Det realistiska perspektivet med bläck gjordes följaktligen med syftet att avbilda motivet så detaljerat och verklighetstroget som möjligt. Exempelvis ritades varje gatsten, blad och blomma in, oavsett position i bilden. Som underlag användes perspektivet gjort med en påklädnadsteknik.



Underlag till realistiskt perspektiv i bläck. På underlaget lades ett skisspapper, varpå alla objekt ritades in så noggrant som möjligt.

Analys och reflektion

Tidsåtgång och presentationsskede

Bilden tog drygt två arbetsdagar att färdigställa (utan tiden för att skapa underlaget inräknat). Att detaljerat avbilda motivet är med andra ord väldigt tidskrävande och därför mindre lämplig till tidiga presentationer.

För att underlätta arbetet och uppnå ett så verklighetstroget resultat som möjligt, valde jag att utgå från ett detaljerat underlag. Det enklaste sättet att få fram ett sådant är via en renderad 3D-modell eller en påklädnadsteknik, vilka båda är tidskrävande. Om, som i det här fallet, en detaljerad bild över gestaltningsförslaget först behöver göras, är att rita om alla linjer med bläck dubbelt arbete.

Ett mindre tidskrävande tillvägagångssätt hade varit att utgå från ett fotografi från platsen, alternativt en enklare 3D-modell, på vilket de nya gestaltningslösningarna ritats in på fri hand. Detta hade krävt betydligt mer av mig som illustratör. Framför allt när, som i det här fallet, gestaltningsförslaget innebar stora förändringar mot den nuvarande situationen. Med endast ett fotografi som underlag, hade det varit svårt att få slutbilden helt perspektivmässigt korrekt.

Till slutpresentationer behöver illustrationerna vara så pass exakta att betraktaren förstår hur förslagets förändringar påverkar platsen. Att uppnå detta på fri hand är mycket svårt och att ta fram ett korrekt underlag tar lång tid. Min erfarenhet är därför att ett mer realistiskt synsätt, vid användandet av bläck, inte heller är optimalt för slutpresentationer.

En positiv aspekt med att avbilda motivet detaljerat, är att det i slutprodukten finns mycket att se och uppleva. Detta kan öka chansen att en betraktares intresse hålls kvar vid bilden, under en längre period. Denna egenskap är speciellt fördelaktig i tävlingar. I dessa sammanhang finns ofta mer avsatt tid till att skapa illustrationer, varför även ett mer realistiskt bläckillustrerande skulle kunna vara gångbart.

Illustrationsteknikens och bildkaraktärens för- och nackdelar

En nackdel med att avbilda motivet mer verklighetstroget med bläck, är att antalet pennstreck gör det svårt att urskilja vad ytorna egentligen föreställer. När, som i det här fallet, många texturer och skuggor ritas in, blir följden en svårtydd och rörig slutbild. Denna känsla förstärktes av svårigheten att skapa skiftningar och nyanser med bläckens solitt, svarta produkt. För att göra bläckillustrationer mer lättlästa och behagliga att titta på, är min erfarenhet att motivet bör förenklas kraftigt och att det vita pappret måste tillåtas dominera. För att viktig information i bilden ska framgå, är det även fördelaktigt att komplettera bläck med någon färgbaserad illustrationsteknik inom arkitektyrket.

Då bilden tog lång tid att färdigställa, var det även svårt att bibehålla koncentrationen och skaparglädjen under hela processen. Målet var att avbilda motivet verklighetstroget, vilket var svårt när orken tröt. Följden blev flera misstag och skevheter i bilden, vilka inte kunde justeras under processen då bläck användes. Detta gällde framför allt markbeläggning samt texturer på träd och stenmurar.

I jämförelse med underlaget (bilden närmast till vänster) anser jag att de perspektivmässiga felaktigheterna känns mer förlåtande. Detta då handritade linjer ger en mindre direkt avbildning av motivet, varför skevheter känns mindre påtagliga och störande. Min erfarenhet är därför att handritade bilder inte behöver vara lika exakta, som realistiska och fotografibaserade illustrationer, för att upplevas som tillräckligt korrekta.

En positiv aspekt med användandet av bläck på det här motivet, var att det framhävde förslagets klassiska materialval. Jag upplevde att framför allt stenläggning och järnräcken fick en mer passande karaktär än vad användandet av fotografier gav.

Sammanfattning av analys och reflektion

Realistiskt perspektiv med bläck, var alltför tidskrävande och gav en alltför otydlig slutprodukt, för att fungera optimalt i arkitektyrket. Bläck har dock egenskaper och kvaliteter som passar för vissa typer av objekt, varför även en mer verklighetstrogen avbildning kan användas för utvalda inslag i motiven. Det är då fortfarande fördelaktigt att förenkla informationen och vara sparsam vid antalet pennstreck i bilden.



Bildresultat - visionärt perspektiv med bläck





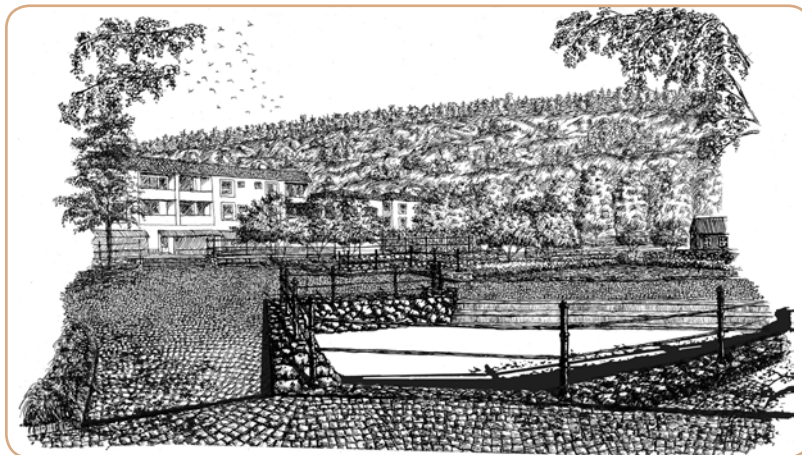
Inspiration och syfte

Visionärt perspektiv med bläck

För att skapa ett mer visionärt perspektiv med bläck, valde jag att inspireras av Anderssons (2007, s. 99) beskrivning av Sven-Ingvar Anderssons sätt att skapa bläckillustrationer, under sitt yrkesliv som landskapsarkitekt.

Andersson (2007) skriver att Sven-Ingvar Andersson använde sig av en teknik, där endast motivets väsentligaste delar redovisades i bilden. Han förklarar att Anderssons bilder kan ses som en skiss, där utelämnandet av information ger betraktaren möjlighet att själv tolka och fylla i ytornas detaljer, texturer och materialverkan. Andersson (2007) skriver vidare att Sven-Ingvars sätt att illustrera gör det möjligt för en betraktare att med sin egen inlevelseförmåga delta i bilden. Detta är också ett signifikativt karaktärsdrag för mer visionära bilder.

Det mer visionära perspektivet i bläck gjordes därför med syftet att avbilda motivet så snabbt och med så få pennstreck som möjligt. Detta utan att viktig information om platsens utformning gick förlorad. Som underlag till bilden användes det mer realistiska perspektivet med bläck.



Underlag till visionärt perspektiv med bläck. Förenklingar av bilden gjordes, baserat på tidsåtgång och betydelse för förslaget. De objekt som tagit längst tid och/eller sa minst om förslaget, förenklades mest.

Analys och reflektion

Tidsåtgång och presentationsskede

Bilden tog två timmar att färdigställa (utan tiden för att skapa underlaget inräknat). I jämförelse med den mer realistiska bläckillustrationen, var detta därför ett betydligt snabbare och mer effektivt sätt att illustrera på. Resultatet blev, i min mening, ändå en tydligare och mer informativ bild. Genom att förenkla motivet blev gränserna mellan ytorna och deras innehåll lättare att utläsa.

Även vid jämförelsen med påklädnadstekniken, var detta ett mer tidseffektivt sätt att illustrera på. I strävan mot att uppnå realism digitalt, var det lätt att komma ned i hög detaljeringsnivå och fastna i onödiga finjusteringar. Detta upplevde jag inte på samma sätt möjligt vid användandet av bläck. Genom att också tillämpa ett mer visionärt synsätt, blev det lättare att motivera ett utelämnande av alla tidskrävande detaljarbeten.

Min erfarenhet är därför att avbilda motivet mer visionärt med bläck är en mycket bra teknik för att snabbt få fram informationsrika, men ändå rena och lättlästa illustrationer. Detta är eftersträvaransvärt, oavsett typen av projekt och skede i arbetsprocessen.

Det bör tilläggas att min uppfattning om bilden, delvis beror på att jag vet vad alla streck representerar. För en utomstående betraktare, är kanske detta inte lika självklart. Ett exempel är de stora, vita ytorna, där det kan vara svårt att avgöra om det handlar om markbeläggning, vatten eller gräs. För att undvika missförstånd, behöver sannorlikt även denna typ av illustration kompletteras med en informativ färgläggning på utvalda ytor. Detta är extra väsentligt till slutpresentationer och tävlingar, där en jury sällan har möjlighet att läsa för mycket förklarande text.

Illustrationsteknikens och bildkaraktärens för- och nackdelar

En stor fördel med att försöka avbilda motivet mer visionärt med bläck, var att det gick snabbt att få fram en informationsrik, men ändå tydlig bild. Under processen upplevde jag det dock svårt att avgöra hur mycket en yta kunde förenklas utan att viktig information gick förlorad. För förståelsen av förslaget och bildens tydlighet har kanske slutbilden för få, alternativt onödigt många pennstreck.

Två tydliga exempel på detta var stenmurarna och ytorna med smågatsten. Dessa tog, vid användandet av ett mer realistiskt tillvägagångssätt med bläck, längst tid att illustrera. Av den anledningen valde jag att förenkla dem mest och endast rita in beläggningen på några, utvalda hörn. Det är dock svårt att uppskatta huruvida en betraktare skulle läsa ihop hela ytorna som sten och på så vis få en korrekt upplevelse för materialvalen. Detta är också anledningen till varför en representativ färgläggning, skulle kunna förenkla förståelsen för denna typ av bilder.

En problematik jag upplevde, vid användandet vision med bläck, var att alla misstag och fläckar blev väldigt tydliga på det vita pappret. Till skillnad från om blyerts använts, kunde inte heller bilden redigeras under arbetsprocessen. I den mer realistiska bläckillustrationen blev misstagen inte lika tydliga, då de försvann bland alla andra pennstreck.

Min erfarenhet är därför att det är fördelaktigt att först göra klart hela bilden med blyerts och endast rita rent linjerna med bläck. Innan den läggs in i datorn, är det även viktigt att först göra rent scannern. Detta för att inte fettfläckar och dylikt ska uppstå på bilden. Vidare kan de digitala illustrationsprogrammen nyttjas, för att redigera de misstag som ändå uppstår.

Sammanfattning av analys och reflektion

Visionära perspektiv med bläck var en bra teknik för att snabbt och informativt fånga huvuddragen i gestaltningen. Resultatet blev en lättläst slutbild med en tydlig prägel av att vara en illustration. Dessa egenskaper gör tekniken lämplig i tidiga skeden. Till presentationer inom arkitektyrket, behöver dock produkten kompletteras med någon färgbaserad illustrationsteknik.



Bildresultat - realistiskt/informativt perspektiv med akvarell



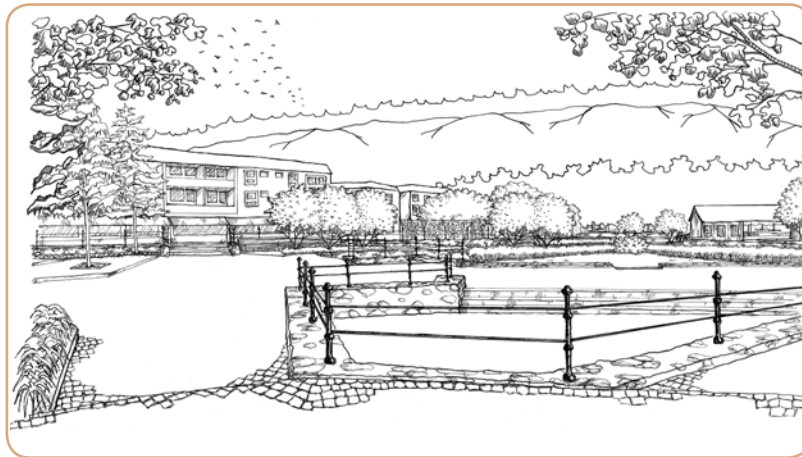


Inspiration och syfte

Realistiskt/informativt perspektiv med akvarell

För att skapa ett mer realistiskt/informativt perspektiv med akvarell valde jag att inspireras av Nils Simonssons sätt att använda tekniken. Simonsson¹ säger att akvarellillustrationer främst görs till slutliga presentationer och att de då behöver vara mer välbearbetade och realistiska. Han förklarar att detta effektivt uppnås genom ett perspektivmässigt korrekt underlag, på vilket alla viktiga ytor färgläggs representativt. Genom att applicera färgerna i lager på varandra, från ljus till mörkt och generella till detaljerade ytor, blir resultatet ofta en mycket informativ slutbild.

Det realistiska perspektivet med akvarell gjordes därför med syftet att avbilda motivet verklighetstroget. Det skulle i slutbilden vara tydligt vad varje yta representerade. För att uppnå detta användes det visionära perspektivet med bläck som underlag, på vilket alla ytor färglades representativt (det vill säga grönt för gräs, blått för vatten och så vidare). För att skapa en god volymkänsla och ett djup i bilden, applicerades alla färger i lager på varandra. Detta genom principen ljust till mörkt och generella ytor till detaljer. Avslutningsvis målades de viktigaste skuggorna in. För att minska risken för att färgerna skulle flyta in i varandra användes relativt lite vatten och mycket färg.



Underlag till realistiskt/informativt perspektiv med akvarell. Bilden kopierades till ett akvarellpapper, på vilket färgerna sedan applicerades med mycket pigment och lite vatten.

Analys och reflektion

Tidsåtgång och presentationsskede

Bilden tog en arbetsdag att färglägga. Detta berodde mycket på att det inte fanns några förblandade färger, från tidigare målningstillfällen, att tillgå. Mycket tid gick därför åt till att blanda och testa fram nya, passande färgnyanser. Denna process hade dock kunnat gå snabbare om jag haft en större kunskap om färgernas egenskaper.

Akvarell är en teknik som till stor del bygger på erfarenhet. Det finns ett stort utbud av färger, vilka aggerar olika beroende på faktorer som pigmentens karaktär, vattenmängd och papprets textur. När en färg blandats, vilken i fuktigt tillstånd såg ut på ett sätt, blev resultatet flera gånger annorlunda när den torkat på pappret. Eftersom akvarellen då är svår att avlägsna, målades misstagen istället över med en annan färg. Detta var både tidskrävande och medförde att pappret tillslut blev väldigt färgmättat. Min erfarenhet är därför att det, för den ovane akvarellanvändaren, både är för svårt och tidskonsumerande att försöka uppnå realism med tekniken inom arkitektyrket.

Det bör poängteras att då ett informativt underlag användades, hade förmodligen inte denna typ av detaljerade färgläggning behövts. Det som framför allt var otydligt i underlaget, var vad de stora, vita ytor representerade. Att exempelvis endast använda en grön färgnyans för gräs, en blå för vatten och så vidare, hade med stor sannolikhet varit tillräckligt för att en betraktare skulle förstå och se skillnad på ytor. På så vis hade inte heller, som i det här fallet, tid behövt läggas på att, med färger i flera lager, försöka få fram verklighetstroga skiftningar på dem.

Att använda akvarell mer informativt och mindre verklighetstroget, är både snabbare och kräver mindre kunskap, varför tekniken även skulle kunna lämpa sig för den oerfarne målaren. Att ta fram ett korrekt underlag är fortfarande vad som tar längst tid, varför tekniken främst lämpar sig till slutpresentationer.

Illustrationsteknikens och bildkaraktärens för- och nackdelar

En stor fördel med att använda ett informativt underlag var att det underlättade applicerandet av akvarellen. Eftersom alla ytors gränser då var förbestämda, behövde endast passande färger väljas ut för att täcka dem. Att från grunden och på fri hand, försöka uppnå samma resultat, hade krävt betydligt mer av mig som illustratör. Utan grundlinjerna är det även svårare att uppnå en tydlig distinktion mellan olika ytor (jämför med det visionära perspektivet med akvarell på nästkommande sida).

Då målet var att få fram ett så verklighetstroget resultat som möjligt, valde jag att vara sparsam med vattnet när färgerna målades in på pappret. Detta för att undvika att de på ett okontrollerat sätt skulle flyta ut och in i varandra. För att täcka en yta behövdes då mer färgpigment, vilket, tillsammans med valet av bläck som underlag, gav upphov till en väldigt tung och mörk känsla i bilden. När jag jämför alla perspektiv, gjorda i den här undersökningen, är min uppfattning att ljusa och transparenta färger ger de behagligaste och mest lättlästa slutbilderna. Min erfarenhet är därför att det, vid skapandet av informativa perspektiv med akvarell, är fördelaktigt att använda svagare grundlinjer (exempelvis av bläck) samt att applicera färgerna med mer vatten och mindre färgpigment.

En fördel med att måla akvarellen i flera lager, var möjligheten att få fram spännande volymer och färgskiftningar ytor. Jag upplever detta framför allt lyckat på himlen, berget, murarna och vissa delar av växtligheten. En gemensam nämnare för dessa, var att ljusare färgnyanser lämnats kvar som kontrast mot mörkare. Att lämna en ytas mest solbelysta delar med papprets vita färg, kan därför vara ett användbart knep vid användandet av akvarell.

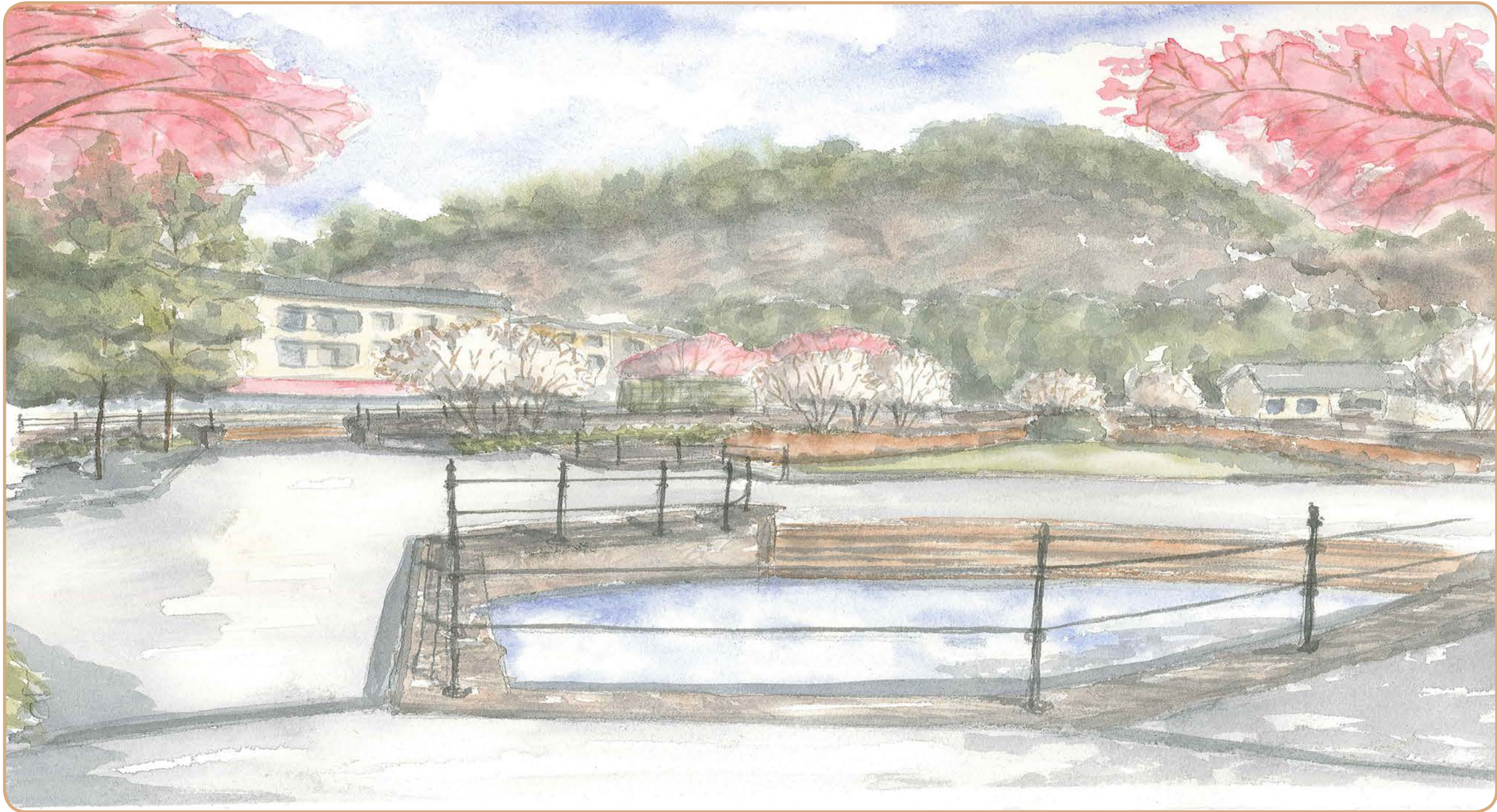
Sammanfattning av analys och reflektion

Vid skapandet av ett informativt perspektiv med akvarell är en enklare färgläggning, med mycket vatten samt få och ljusa färgnyanser, att föredra, framför strävan mot att uppnå fullkomlig realism. Om ett perspektivmässigt korrekt underlag används, är akvarellen som färgläggningsteknik mycket snabb. Tidsåtgången, för att ta fram underlaget, gör tekniken ändå främst användbar till slutpresentationer.

¹ Nils Simonsson SAR/MSA, intervju mars 2014



Bildresultat - visionärt perspektiv med akvarell





Inspiration och syfte

Visionärt perspektiv med akvarell

För att skapa ett mer visionärt perspektiv med akvarell valde jag att inspireras av Sullivans (2004, s. 90) beskrivning av en vått-i-vått-teknik.

Sullivan (2004, s. 90) skriver att illustratören, genom att färglägga vått-i-vått, snabbt kan få fram häftiga och uttrycksfulla effekter i bilderna. Detta är något som är önskvärt för att fånga mer visionära och konceptuella aspekter av ett förslag.

Det visionära perspektivet med akvarell gjordes därför med syftet att, så snabbt och skissartat som möjligt, fånga gestaltningens huvuddrag. Detta genom att använda snabba penselrörelser samt mycket vatten och lite färgpigment. För att få fram spännande effekter i bilden tilläts även färgerna, på utvalda ställen, fritt få flyta ut och in i varandra.

Eftersom bilden var till en slutpresentation, skulle strukturer och material var någorlunda korrekt återgivna. Av den anledningen ritades först alla viktiga grundlinjer in, på fri hand, med blyerts. Därefter fuktades bildens olika ytor och färgerna applicerades. Först när hela bilden torkat målades viktiga detaljer och skuggor in. Detta för att framhäva och förtydliga viktiga aspekter från förslaget.

Analys och reflektion

Tidsåtgång och presentationsskede

Bilden tog två timmar att färdigställa (med underlag inräknat). Det var därför den absolut snabbast tekniken i hela undersökningen. Genom att använda akvarell tillsammans med ett enkelt och snabbt uppritat underlag i blyerts, sparades mycket tid. Det skissartade utförandet medförde dock att bilden innehåller vissa otydligheter och flera perspektivmässiga felaktigheter.

För att förmedla gestaltningens konkreta aspekter, var därför visionärt perspektiv med akvarell inte optimalt. Det går dock att få en uppfattning och känsla för de strukturer och materialval som är, varför tekniken fungerar för att ge betraktaren en mer visionär bild av förslaget. Det skissartade utförandet var också ett effektivt sätt att uppnå abstraktion av förslaget, vilket ger bilden en tydlig prägel av att vara en illustration.

Min erfarenhet är därför att tekniken främst lämpar sig till tidiga presentationer och då en tydlighet i förslagets konkreta aspekter inte är primärt. Det kan exempelvis handla om att förmedla ett koncept eller en ej fastslagen gestaltningsidé. Visionärt perspektiv med akvarell har också egenskaper, vilka passar som skissverktyg vid exempelvis dokumentation av en plats.

Illustrationsteknikens och bildkaraktärens för- och nackdelar

Att använda en vått-i-vått-teknik, kombinerat med ett enkelt underlag, gjorde det svårt att få bilden tydlig nog för aktuellt presentationsskede. Då få hjälpande grundlinjer fanns på pappret, målades färgerna in mer på känsla. Detta, tillsammans med den höga vattenmängden och att färgerna därför flöt in i varandra, gjorde ytoras slutstorlekar alltför slumpartade.

Att applicera akvarellen snabbt och med mycket vatten, skapade, på ytor som exempelvis himlen och markbeläggningen, de spännande effekter jag innan hoppats på. I fall som berget och körsbärsträden, blev resultatet mindre lyckat. Detta understyker akvarellens oförutsägbarhet och hur viktigt det därför är med en god kunskap om färgernas egenskaper, för att kunna komma så nära önskat slutresultat som möjligt.

För att skapa en tillräcklig tydlighet i bilden, är min erfarenhet att akvarell främst lämpar sig för stora, sammanhållna och likartade ytor, med diffusa eller överskridande gränser. Det vill säga den typen av ytor, där slutformen i motivet spelar en mindre avgörande roll för betraktarens helhetsförståelse av förslaget. Ett exempel är organiska och dynamiska element, vars karaktär snarare kan framhävas av att färgerna lever sitt eget liv på pappret.

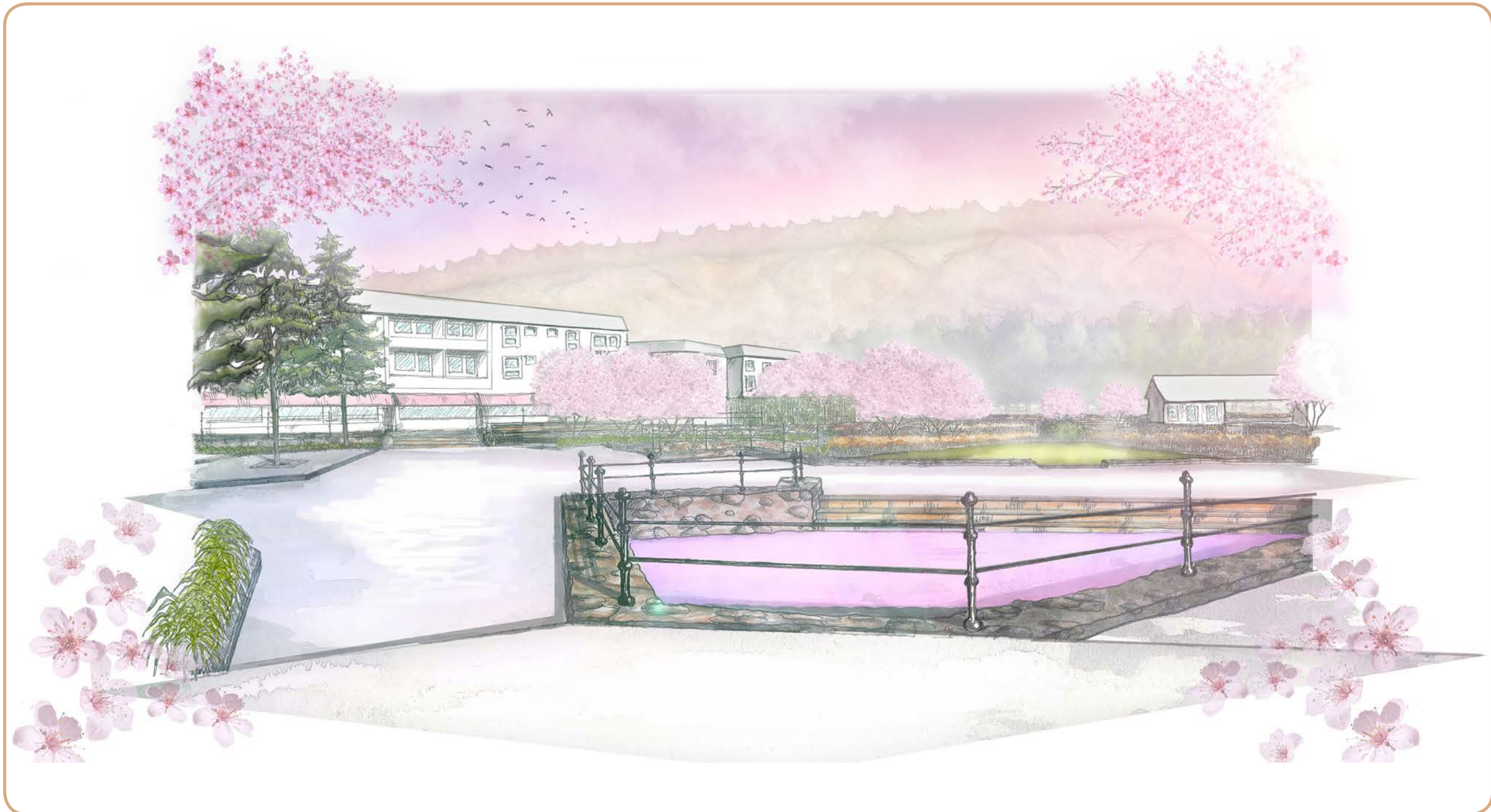
I jämförelse med den realistiska bild som gjordes med akvarell, gav användandet av mycket vatten och färre lager upphov till en betydligt ljusare bild. Trots alla perspektivmässiga felaktigheter upplever jag därför denna bild som betydligt behagligare att titta på. Genom att applicera akvarellen med snabba penseldrag, vått-i-vått, kom även akvarellens egenskaper som en snabb och karaktärsskapande teknik bättre fram. Om ett mer korrekt underlag hade använts, skulle dessa egenskaper ha gjort tekniken även passande för aktuellt presentationsskede.

Sammanfattning av analys och reflektion

Visionärt perspektiv med akvarell var ett mycket snabbt och effektivt sätt att förmedla gestaltningsförslaget på. Det visade sig dock svårt att få bilderna perspektivmässigt korrekta, varför tekniken främst lämpar sig till tidiga och mer konceptuella skeden. Jag fann ändå att använda akvarell vått-i-vått, med snabba penseldrag och lite färgpigment som en mycket användbar färgläggningsteknik. Speciellt till element med en dynamisk karaktär. Till sena presentationsskeden kan därför tekniken nyttjas i kombination med ett mer informativt underlag. På så vis kan en tydlig, men ändå karaktärsfull slutbild fås fram.



Bildresultat - sammanfattande perspektiv med blandteknik





Inspiration och syfte

Sammanfattande perspektiv med blandteknik

Det sammanfattande perspektivet med blandteknik, gjordes med syftet att föra samman de övriga teknikernas fördelar till en fungerande slutfbild.

De bäst lämpade delarna, från tidigare bildresultat, klipptes ut och klistrades ihop till ett nytt Photoshopdokument. Inga objekt målades eller ritade om och inga nya fotografier infogades. Det enda som justerades i bilden var visuella effekter, så som färgnyanser och kontraster. Detta för att bättre framhäva de mer visionära aspekterna från förslaget samt att skapa en ljusare och därmed mer lättläst slutfbild.

För att på bästa sätt förmedla gestaltningsförslaget användes följande målpunkter, vid valet av slutfbildens innehåll och komposition:

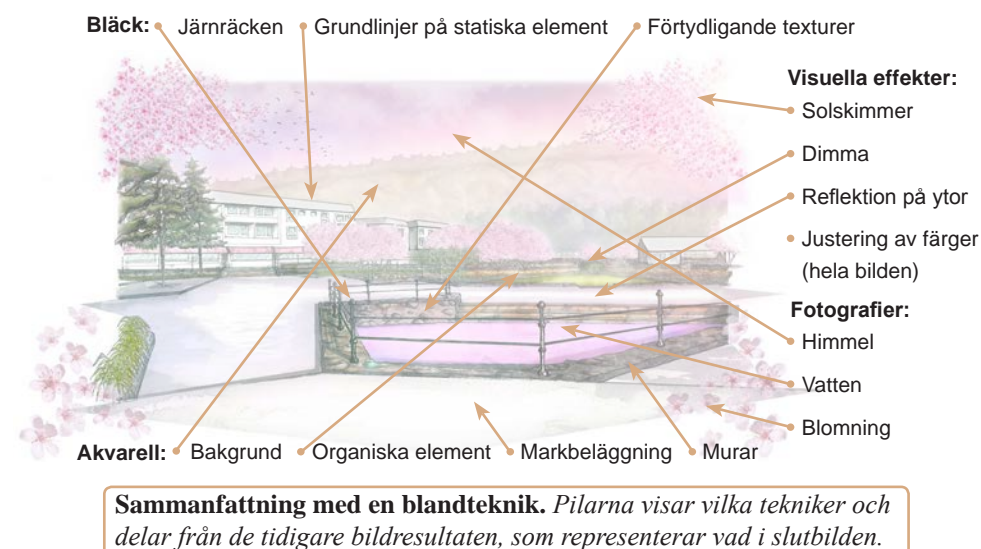
Målpunkter för innehåll och komposition

- Realism - Framhäva förslagets viktigaste konkreta aspekter
 - Nivåskillnader genom terrasseringar
 - Gestaltningens strukturella förhållanden
 - Objektens placering och storlek
 - Visa de klassiska materialvalen
- Vision - Framhäva förslagets viktigaste abstrakta aspekter
 - Visa kopplingen mellan Ramunderberget - Storån - Hagatorget
 - Framhäva viktiga aspekter genom att ta bort/förenkla onödigt information (exempelvis texturer, färger och skuggor)
 - Fånga en poetisk stämning i bilden (val av färger och effekter)

Vid valet av utklipp, från de tidigare bildresultaten, togs vidare följande aspekter i beaktning:

Utgångspunkter för val av bildresultat

- Skönhet - vilken teknik svarade bäst mot den karaktär jag ville att en specifik yta skulle få i slutfbild?
- Tidståtgång - vilken teknik var snabbast och därför effektivast för att få fram detta?
- Bildkaraktär - vilken bildkaraktär var lämpligast för en yta och med vilken teknik uppnåddes detta effektivast?



Analys och reflektion

Illustrationsteknikens och bildkaraktärens för- och nackdelar

En fördel jag fann, vid användandet av en blandteknik, var möjligheten att få fram de andra teknikernas olika fördelar i samma bild. Trots att fotografier och digitala effekter användes, fick bilden en tydlig prägel av att vara en illustration. Exempelvis kom mina unika karaktärsdrag som illustratör fram. Detta utan att bildens grafiska tydlighet påverkades märkbart negativt.

Att de traditionella teknikerna ofta anses som otillräckliga i tävlingssammanhang, beror på svårigheten att avbilda motivet med önskvärd precision och detaljningsnivå, tillsammans med att passande visuella effekter kan uppnås mer effektivt digitalt. Vid användandet av en blandteknik gjordes det möjligt att få fram detta, utan att slutfbildens liknar ett fotografi från platsen.

Eftersom min 3D-modell var relativt odetaljerad, valde jag att bygga större delen av bilden på de manuella teknikernas bildresultat. Ett beslut grundat på att perspektivmässiga felaktigheter kändes mer förlåtande i de handritade illustrationerna. Slutfbildens är kanske därför inte tillräckligt exakt för aktuellt typ av projekt och presentationsskede. För ett optimalt resultat skulle en mer detaljerad modell ha behövt göras. Att därefter rita om vissa delar för hand, hade varit ett tidskrävande och därför svårmotiverat extraarbete.

Tidsåtgången är kanske också blandteknikens största begränsning. När den tid det tog för att skapa denna bild läggs ihop med den för att framställa de andra bilderna, blir detta, ur ett yrkesmässigt perspektiv, ohållbart mycket. Å andra sidan hade utförandet av de olika delarna sett annorlunda ut, om en blandteknik nyttjats från början. Trots detta upplever jag att tidsåtgången är den mest avgörande faktorn, för hur en blandteknik kan användas på ett gångbart sätt. Exempelvis behöver bilder i tidiga skeden, sällan vara helt exakta och verklighetstroga. De manuella teknikerna kan då tillåtas få en mer avgörande roll i slutfbildens. Digitala fotografier och effekter kan istället läggas in för att förtydliga och framhäva någon aspekt från förslaget.

Till en slutpresentation och om ett mer detaljerat underlag först behöver tas fram, är rollerna istället ombytta. Det grafiskt tydliga resultat som 3D-modeller ofta ger, gör det svårt att motivera varför större delen av bilden sedan skulle ritas om för hand. Det önskvärda är då istället att ge bilden en tydligare prägel av att vara en illustration: det vill säga något unikt, som skiljer sig från det likartade resultat som renderade 3D-modeller lätt ger upphov till. Akvarell är exempelvis en passande teknik för att snabbt måla stora, sammanhållna ytor, med en dynamisk karaktär. Om det i bilden finns den typen av ytor, kan de med fördel målas om för hand. Ytterligare ett tillvägagångssätt är att endast rita om vissa utvalda objekt. I det här fallet var bläck passande för att framhäva de klassiska materialvalen i förslaget. Att rita om dessa för hand var ett förhållandevis snabbt och enkelt extraarbete, som gjorde mycket för slutfbildens uttryck och därmed kanske en betraktares upplevelse av den.

Sammanfattning av analys och reflektion

En blandteknik gjorde det möjligt att fånga olika teknikers fördelar i samma bild. Vid valet av tekniker, fann jag tidsåtgången som en begränsande faktor. Det är därför fördelaktigt att låta handritade inslag dominera i tidiga skeden. Digitala tillägg kan göras för att redigera, framhäva eller förtydliga någon aspekt. Till slutliga presentationer och när en 3D-modell behöver göras, är rollerna ombytta. Endast vissa, utvalda objekt/ytor kan ritas/målas om för hand. Bilden kan då få en tydligare prägel av att vara en illustration, utan ett alltför tidskonsumerande extraarbete.

Diskussion

- **Resultatdiskussion**

- Att definiera en realistisk bildkaraktär
- Att välja en mer realistisk eller visionär bildkaraktär
- Trend inom bildskapandet till arkitekttävlingar
- Att välja ett digitalt eller manuellt medium
- Att bryta slentrianmässiga mönster i bildskapandet
- En blandtekniks begränsningar och möjligheter

- **Metoddiskussion**

- Litteraturstudie
- Intervjuer
- Praktiskt undersökning

- **Vidare forskningsfrågor**

- **Felkällor och slutord**

Resultatdiskussion

Målet med arbetets två undersökningar var att besvara följande frågeställningar:

- När i gestaltningsprocessen används en viss illustrationstyp samt vad kan/bör en arkitekt ta hänsyn till vid skapandet av dem?

- Vad är för- och nackdelarna med att använda en specifik illustrationsteknik, vid skapandet av perspektivillustrationer till en slutpresentation?

I följande avsnitt kommer det resultat jag fick fram, att diskuteras mer ingående. För att underlätta läsningen har diskussionen delats in i ett antal underrubriker, vilka, var för sig, utreder de svar jag fann som mest intressant för andra i arkitektkåren att ta del av.

Att definiera en realistisk bildkaraktär

En väsentlig del, i strävan mot att besvara frågeställningarna, var att först definiera och därefter tillämpa en realistisk bildkaraktär. Det fanns dock en tydlig problematik med detta ordval och anspråk. En illustration eller ett fotografi, kan nämligen aldrig likställas vid att faktiskt befinna sig på en plats. En bild visar alltid, mer eller mindre, en subjektiv föreställning av verkligheten. Illustratören/fotografen väljer, om än omedvetet, de delar i motivet som denne tycker representerar platsen väl. Trots att denne ämnar att avbilda motivet verklighetstroget, blir resultatet alltid en vinklad bild av hur det egentligen ser ut. När, som i det här fallet, ett ej, ännu existerande motiv ska avbildas blir situationen än mer påtaglig.

Realism visade sig vara ett än mer problematiskt ordval, för att beskriva de traditionella teknikernas resultat. Ett handritat streck får i regel inte samma direkta koppling, till hur vi med synen upplever en plats, som ett fotografi. Det finns visserligen konstnärer som kan uppnå ett nästintill fotorealistiskt resultat för hand. Detta är dock mycket tidskrävande och förekommer därför sällan inom arkitektur. Som samlingsbegrepp för manuella och digitala illustrationer, gjorda med syftet att avbilda motivet verklighetstroget, var därför *realistisk bildkaraktär* inte optimalt. För att finna en fungerande, pedagogisk struktur på arbetet, var det nödvändigt att göra denna generalisering.

Att tillämpa en mer realistisk eller visionär bildkaraktär

I arbetet att finna en definition för visionär respektive realistisk bildkaraktär, fann jag ett intressant resultat i jämförelsen mellan dem. I en av intervjuerna sades nämligen att alltför realistiska bilder kan ge upphov till oönskad irritation. Framför allt om de innehåller någon form av skevhet eller felaktig information. Detta tror jag beror på att ju närmare verkligheten illustratören försöker att komma, desto fler referenspunkter har bilden möjlighet att träffa hos publiken. Om en person har en verklig koppling till platsen, ökar risken att denne också har en stark och förutbestämd upplevelse och åsikt om den. När arkitekten då försöker att illustrera förslaget realistiskt, är chansen större att bilden också träffar konkreta referenspunkter hos betraktaren.

I vissa sammanhang kan detta vara önskvärt. I den praktiska undersökningen märkte jag exempelvis att tillämpningen av en påklädnadsteknik, gav det resultat som bäst svarade mot min inre bild av förslaget. När fotografier användes, erhöles också en slutbild som grafiskt tydligt visade vad alla ytor respresenterade. Ett fotorealistiskt illustrationssätt kan därför vara ett sätt att underlätta, men också medvetet styra, en betraktares tolkning av förslaget.

Ett sådant illustrerande är dock en fin balansgång. På samma sätt som fotorealistiska bilder kan träffa positiva referenspunkter, ökar även risken att oönskade accociationer väcks hos en betraktare. Om denne har en tydlig relation till den faktiska platsen, kan ett verklighetstroget illustrerande leda till att eventuella felaktigheter i bilden upptäcks lättare. I bästa fall rör det sig om någon ohållbar lösning, som då kan upptäckas och justeras i tid. I värsta fall handlar det om något oväsentligt för själva förslaget, vilket då riskerar att ta fokus från det primära.

I arbetet fann jag dock två möjliga sätt att komma runt denna problematik. Exempelvis visade bakgrundsundersökningen att det finns fördelar med att endast avbilda förslagets väsentliga delar mer detaljerat och verklighetstroget. På så vis understryks vad som är viktigt, samtidigt som antalet tänkbara distraktionsmoment i bilden minskar.

Det andra sättet är att undvika representativa fotografier på de ytor och objekt som inte går att få helt perspektivmässigt korrekta samt om dessa inte helt stämmer överens med förslaget. I den praktiska undersökningen visade det sig nämligen att en skevhet blev mer påtaglig och störande, desto mer realistiskt illustrationssätt som tillämpades. I de visionära samt handritade bilderna däremot, kändes defekterna som mer förlåtande. Detta kan vara en anledning till att vissa arkitekter förespråkar visionära och skissartade tillägg, oavsett typ av projekt samt presentationsskede. Genom att alltid söka en viss grad av abstraktion i bilderna får de en tydligare prägel av att vara en illustration, varför risken att skevheterna upplevs som störande minskar.

För att fånga abstraktion, visade sig de traditionella teknikerna vara mycket effektiva. I bakgrundsundersökningen framkom att ett handritat streck inte ger samma direkta koppling till verkligheten som ett fotografi. Ett resultat jag vidare fick bekräftat i den praktiska undersökningen. När motivet ritades om för hand, kunde förslagets konkreta aspekter förmedlas på ett mindre statiskt sätt. Resultatet blev en mer organisk bild, där också mina unika karaktärsdrag som illustratör kom fram bättre. Det var också lättare att lämna utrymme för tolkning i bilderna. Genom att exempelvis vara sparsam vid antalet penndrag, kunde överflödig information enkelt utelämnas. Vid användet av representativa fotografier var motivets olika delar både förutbestämda och detaljerat återgivna, vilket gav minimalt utrymme för att, med den egna fantasin, fylla i och ge ytorna ett innehåll.

Att använda visionära och handritade tillägg, skulle därför kunna vara ett sätt att bättre involvera en betraktare i bilderna. Vidare är min erfarenhet att denna typ av bilder, i jämförelse med de rent fotorealistiska, tydligare visar att det rör sig om ett förslag under process. Det vill säga att inget ännu är definitivt, utan att det fortfarande finns möjlighet till förändring och påverkan för betraktaren. I ett yrke som handlar om att skapa miljöer för allmänheten, torde det vara eftersträvaransvärt för arkitekten att ge möjlighet till engagemang i bilderna: oavsett typ av projekt och skede i arbetsprocessen.

Trend inom bildskapandet till arkitektävlingar

Innan arbetet påbörjades, hade jag en föraning om att de manuella teknikerna håller på att försvinna från arkitektyrket. I två av intervjuerna framkom också att handritade bilder idag har svårt att konkurrera med de digitala motsvarigheterna. Framför allt i sammanhang, där bilderna ska visas för andra i branschen. Ett överraskande resultat var därför att den enda av de intervjuade, som enkom arbetar digitalt, delvis tröttnat på mediet. Detta då resultatet av datorgjorda bilder lätt blir likartat och därmed själlöst.

Kanske sades samma sak förr, när akvarellillustrationer dominerade utställningarna? Detta är också trendernas förgänglighet. Oavsett vad det rör sig om och hur imponerande hantverket bakom är: intresset tappas snart om det överexponeras. När då majoriteten av bilderna var gjorda med klassiska illustrationstekniker, som exempelvis akvarell, avtogs kanske den positiva synen på dem.

När de digitala illustrationssätten kom, var det något nytt och spännande. En frisk fläkt, i det gamla och slentrianmässiga bildskapandet. Jag med många var imponerade över det fotorealistiska resultat, som illustrationsprogrammen kunde ge upphov till. Nu, drygt ett decennium senare, har kanske en spridande mättnad uppnåtts? Många är kontoren, med anställda som behärskar de digitala teknikerna. Många är kontoren, som väljer att presentera sina gestaltningsförlag med dem.

Kommer därför trenden att vända snart? Kommer de klassiska teknikerna återigen att betraktas som nya och fräscha? Allt färre nyexaminerade arkitekter väljer dessa alternativ, varför kanske, på sikt, allt färre i branschen kommer att behärska dem. Den som gör det har då en god chans att sticka ut från mängden. Att bidra med något unikt, på samma sätt som de första 3D-modellbyggarna en gång gjorde.

Att välja ett manuellt eller digitalt medium

Även om de traditionella teknikerna kommer att återvända, har de digitala verktyg så pass många fördelar att det är svårt att se en motivering, god nog, för att inte nyttja dem. Exempelvis har de två undersökningarna i arbetet visat datorernas överlägsenhet,

vad gäller redigeringar samt skapandet av visuella effekter i bilderna. Vidare gör 3D-programmen det möjligt att snabbt och enkelt få fram perspektivmässigt korrekta underlag, vilket är ovärldliga egenskaper för den arkitekt som inte anser sig kapabel nog att uppnå samma resultat för hand.

Även när det kommer till att presentera en gestaltningsidé grafiskt tydligt, har digitaliseringen öppnat en helt ny värld av möjligheter. Det krävs visserligen en stor skicklighet och mycket träning för att tillfullo bemästra illustrationsprogrammen, men i jämförelse med ett manuellt illustrerande är det enklare att nå önskat resultat. Det framkom i en av intervjuerna att dennes val av digital arbetsmetod, beror på svårigheten att uppnå önskat resultat för hand. Genom att kombinera modellbyggande och fotografier kan en bild fås fram, utan att en endast linje behöver ritas för hand. På nätet finns också ett näst intill obegränsat bibliotek av bilder att tillgå, vilket gör det möjligt att snabbt avbilda olika typer av motivet. Fotografibaserade illustrationstekniker har med andra ord gjort det möjligt, för arkitekter, att inte låta sina konstnärliga begränsningar försämra möjligheten till att förmedla en gestaltningsidé på ett grafiskt tydligt sätt.

Det finns dock en viktig negativ effekt, med att endast förlita sig på teknikens hjälp. Genom att göra så får vederbörande nämligen aldrig tillfälle att träna upp ett handbaserat illustrerande. I både intervjuer och litteraturen belystes fördelarna, med att dokumentera och skissa på lösningar för hand. Även om det också går att skissa i 3D-modell, är pappret och pennan sannolikt mer behändigt i fält. Illustratören behöver exempelvis inte oroa sig för tekniska missöden under arbetsprocessen. Resultatet av undersökningarna visade även att det är lättare att hålla handritade bilder på en passande detaljeringnivå. När de digitala teknikerna tillämpades fann jag mig exempelvis, i större usträckning, fast i grafiska och tidskonsumerande petitesser.

Trots de digitala teknikernas fördelar och dominans idag, har det här arbetet visat att ett manuellt illustrerande fortfarande har en viktig roll i yrket. Jag ser därför en stor poäng med att försöka hitta en arbetsmetod, som gör det möjligt att kombinera de två.

Att bryta slentrianmässiga mönster i bildskapandet

Arbetets huvudsakliga syfte har varit att finna argument för att bryta slentrianmässiga mönster, vid skapandet av illustrationer till presentation av ett gestaltningsförslag. I de två undersökningarnas resultat har också vissa konkreta aspekter kunnat urskiljas, vilka kan hjälpa en arkitekt till att lyckas med detta.

Ett exempel fann jag i valet av lämplig teknik för aktuellt presentationsskede. Resultatet visade att avbilda ett motiv detaljerat, både tar lång tid och ökar risken till att en betraktare tolkar innehållet på ett oönskat vis. Av den anledningen bör kanske ett sådant illustrationssätt undvikas i tidiga skeden. Vad som istället framkom som passande var mer visionära och skissartade bilder, vilka med fördel baseras på tekniker som blyerts, akvarell samt digitala fotokollage.

Problemet med dessa tekniker var att resultatet inte blev tillräckligt konkret och exakt, för att nå upp till vad som beskrivs vara nödvändigt till en slutpresentation. För detta syfte behövs i regel ett mer detaljerat underlag tas fram, vilket 3D-programmen ger god möjlighet till. En nackdel med modellen som illustrationsteknik beskrivs vara att bilderna ofta blir alltför fotorealistiska, varför de lätt uppfattas som själlösa. Av den anledningen väljer vissa arkitekter att vidare bearbeta bilderna, exempelvis genom göra mer visionära tillägg i dem.

Att, med en blandteknik, kombinera olika illustrationstekniker och bildkaraktärer, var också vad jag i arbetet fann som den största möjligheten till att lyckas bryta ett slentrianmässigt illustrerande. Genom att, beroende på förslagets innehåll, välja olika tekniker för olika delar i motivet och därefter lägga ihop dem till en fungerande slutbild, ökar sannolikt chansen till att varje bild blir unik och bättre situationsanpassad.

En blandtekniks begränsningar och möjligheter

Trots möjligheterna, fann jag i tidsåtgången en tydlig begränsning med välja av en blandteknik. I en av intervjuerna framkom att tid ofta en bristvara ute på kontoren, varför det sällan finns möjlighet till att experimentera och lära sig nya illustrationssätt under

arbetstid. När ett projekt ska presenteras blir därför en naturlig följd att arkitekten väljer den teknik som hen känner sig mest bekväm med. Under arbetets praktiska del märkte jag också hur avgörande min erfarenhet, om en viss teknik, var för huruvida jag ansåg resultatet som lyckat eller ej. För att få ut maximal effekt av en teknik, krävs mycket träning. Att då byta illustrationsätt, mitt under karriären, kan vara ett svårt, mentalt hinder att passera. Tanken på att gå från erfaren till nybörjare, kan vara skrämmande. Det är då bekvämare att köra vidare i gamla hjulspår. Det vill säga att bruka en teknik, som garanterat ger ett tillfredsställande slutresultat.

I en blandteknik ska olika tekniker sammanföras till en, fungerande enhet, vilket kräver grundläggande kunskaper om flera illustrationssätt. Detta är något som kan tala emot en arkitekts möjlighet samt lämplighet att utveckla och tillämpa en blandteknik. En befogad fråga att ställa sig i sammanhanget är då, vad som är viktigast för bilder inom arkitektur: skönhet eller tydlighet och personligt uttryck?

Till presentation av ett gestaltungsförslag, ska valt motiv illustreras på ett sätt som gör det möjligt för en betraktare att förstå innehållet. Bilderna måste därför vara grafiskt tydliga och för att lyckas med det finns mer eller mindre passande illustrationssätt. I arbetet fann jag exempelvis 3D-modellen som det effektivaste sättet att snabbt få fram ett korrekt underlag. Det är därför svårt att motivera varför tekniken inte bör nyttjas för syftet. Med vilken renderingsmetod som den mest optimala slutbilden sedan fås fram, visade sig dock vara en mer öppen diskussion. Att skönhet är något subjektivt är dock definitivt, varför det inte bör vara det primära vid valet.

Vid användandet av en viss teknik fann jag också att en mindre konstnärlig skicklighet krävdes, för att skapa en tydlighet och personlig prägel i bilden, som att få den önskat vacker. Så länge min personliga smak om skönhet inte tilläts styra, var det lättare att se varje tekniks egentliga potential. När exempelvis målet, att få fram ett så verklighetstroget resultat som möjligt, frångicks och innehållet istället förenklades, upplevde jag slutbilden som mer lättläst. Vidare upplevde jag att det vid tillämpningen av en blandteknik, hände

mycket med bildernas tidigare uttryck. Genom att placera utvalda delar av dem i en annan kontext, fick de ett nytt liv. Exempelvis kändes ett infogat fotografi som mindre opersonligt, när det placerades bredvid ett objekt målat med akvarell. Åt andra hållet kunde akvarellbildernas avsaknad av precision överbryggas, när endast utvalda delar av dem användes och kombinerades med mer perspektivmässigt korrekta urklipp. Illustrationsprogrammen gjorde det sedan möjligt att både snabbt och enkelt justera oönskade defekter i bilderna.

Att som arkitekt sträva mot tydlighet och personlig prägel i bilderna istället för realism och skönhet, är något som skulle kunna underlätta valet av en teknik som vederbörande har mindre erfarenhet av. I alla fall för vissa utvalda delar av motivet. Även om användandet av flera olika tekniker, åtminstone i början, tar längre tid än att göra allt i samma medium, ökar chanserna att fler fördelar kan fångas i samma slutbild.

Metoddiskussion

För att få fram ett tillräckligt diskussionsunderlag utfördes arbetets två undersökningar med tre huvudsakliga metoder: litteraturstudie, intervjuer och en praktiskt tillämpning av olika illustrationstekniker och bildkaraktärer. I följande avsnitt diskuteras de för- och nackdelar jag fann med respektive metod samt hur jag hade valt att gå tillväga om arbetet påbörjats idag.

litteraturstudie



Genom en litteraturstudie gavs möjligt till att få fram ett gediget, teoretiskt grundunderlag, för hur olika illustrationer med fördel kan användas och skapas inom arkitektur. Detta kunde sedan på ett hjälpfullt sätt bäras med och användas i arbetets praktiska huvudundersökning.

Genom vald litteratur fann jag motivering till vilka tekniker jag praktiskt skulle tillämpa. Vidare gav dessa en god vägledning i hur arbete skulle läggas upp och kategoriseras. Majoriteten av titlarna var dock skrivna som studentlitteratur. Av den anledningen kändes formuleringarna väldigt defensiva och generella. I ett subjektivt ämnesområde som bildskapandet i många avseenden är, upplevde jag att få författare valde att gå in på djupet och verkligen ge sin personliga syn på hur en bild bör konstrueras. Då en viktig del i arbetet var att utreda för- och nackdelar med olika illustrationssätt, gav valet av titlar en liten hjälp.

Vidare var samtliga titlar minst två år gamla. Under det tidsspannet kan mycket ha hänt i ämnet. För att få information om aktuella trender i arkitektbranschen, var därför valet av litteratur inte optimalt. För att få en mer aktuell, personlig och erfarenhetsmässig syn på illustrationsskapandet inom arkitektur, kompletterades därför litteraturstudien med intervjuer.

Intervjuer



Genom intervjuerna fick jag svar på många av de frågor litteraturen inte kunde ge. Det gav bland annat möjlighet till att få tips och råd för hur en viss illustrationsteknik kan användas. Förutom den informationens betydelse för arbetet, var det för en student, på väg ut i arbetslivet, väldigt intressant och givande att lyssna till.

Med dagens vetenskap, borde denna dels plats i arbetet ha utökats. Exempelvis genom att korta ned litteraturstudien. Även om litteraturen var viktig för arbetets grundstruktur, var det framför allt i intervjuerna jag fick information som gick att koppla till arbetets syfte och frågeställningar.

Genom att göra fler intervjuer hade ett större och därför mer vetenskapligt godtagbart underlag kunnat erhållas. Även om det, bland de intervjuade, fanns representanter för både manuella och digitala tekniker, var antalet för få för att kunna dra några allmängiltiga slutsatser om situationen.

Då intervjuerna främst skulle användas som en vägledning till den praktiska undersökningen, var antalet näst intill tillräckligt. Det som saknades var utlåtande från en arkitekt, vilken arbetar mer realistiskt genom bilder framtagna från renderade 3D-modeller. Genom en sådan intervju hade en mer erfarenhetsbaserad syn på denna tekniks för- och nackdelar kunnat fås, vilket gjort bakgrundsundersökningen mer komplett. Nu kom informationen istället från personer, som inte själva tillämpar tekniken.

Vidare var intervjufrågorna formulerades tidigt i arbetsprocessen och innan arbetets inriktning var helt fastslagen. För att de intervjuade skulle få samma frågor, valde jag att inte heller ändra någon av frågorna efter det första intervjutillfället. Även om de erhållna svaren över lag var tillräckliga för att komplettera litteraturen, hade några av frågorna utformats annorlunda idag. Exempelvis saknades mer ingående åsikter och svar om trend och förekomsten av blandteknik till slutliga presentationer.

Praktisk undersökning



En framträdande del i den gestaltande arkitektens yrke handlar om att praktiskt omvandla teoretiska kunskaper, där skapandet av bilder till presentationer är ett exempel. De tankar och ord som ligger bakom ett förslag ska då sammanföras och förmedlas med hjälp av handen. I arbetet gav litteraturstudie och intervjuer de teoretiska grundförutsättningarna, medan den praktiska undersökningen tillförde en djupare och mer yrkesanpassad förståelse för orden. Vidare gav det möjlighet till att, med erfarenhetsmässig tyngd, föra en diskussion kring de för- och nackdelarna som kommer med ett visst sätt att illustrera ett gestaltsförslag.

En avgränsning i undersökningen var att alla bilder skulle göras på ett försök. En problematik var då att min erfarenhet och skicklighet med en viss teknik, blev påtagligt avgörande för resultatet. Ett exempel var tillämpningen av akvarell, vilket jag vid skapandetillfället inte brukat på över två års tid. Det var därför svårt att följa den satta förlagan för användandet av tekniken. Resultatet i Del 1 baserades främst på erfarna illustratörers utlåtanden om teknikerna. För att, på ett mer objektivt sätt, kunna jämföra de två undersökningarnas resultat, hade det kanske hjälpt att göra om vissa av bilderna. Å andra sidan hade det då varit svårare att räkna på en väsentlig faktor som tidsåtgång.

Vidare gjordes undersökningen på ett givet motiv, där de strukturella förhållandena från gestaltningen skulle gå att urskilja i alla bilder. Det visade sig vara svårt att till fullo följa den första resultatdelens mer generella karaktär. Ett tydligt exempel var tillämpningen av en mer visionära bildkaraktär, då de mest signifikativa karaktärsdragen för dessa bildtyper främst passar för att illustrera tidiga och mer abstrakta idéer. Ett annat exempel var att analysen av bilderna främst blev kopplat till aktuellt förslag. För att få fram ett mer allmängiltigt fungerande resultat, hade flera motiv samt förslag från olika skeden i arbetsprocessen behövt undersökas. Det erhållna resultatet var ändå tillräckligt för att finna argument till att bryta ett slentrianmässigt illustrerande, vilket var det huvudsakliga syftet.

Vidare forskningsfrågor

Något som vore intressant att undersöka vidare är sambandet mellan målgrupp och smakpreferens. I en tävlingsjury finns vanligtvis representanter för olika generationer och yrkesgrupper. Spelar betraktarens bakgrund roll för hur bilden tas emot, bör en arkitekt ta hänsyn till detta och i så fall hur? Genom att visa bilderna från det här arbetet för olika målgrupper, skulle ett eventuellt samband kunna undersökas. Även om det inte finns någon gemensam nämnare, vore åsikter från annan part ett intressant tillskott. Det skulle vara ett sätt att få nya infallsvinklar och en mer nyanserad bild om teknikernas för- och nackdelar, på det aktuella motivet.

Det framkom i ett av samtalen, att större kontor antingen har anställda eller nära samarbeten med, 3D-grafiker, vilka gör illustrationer till viktigare presentationer åt dem. Är detta ett tecken på att denna arbetsuppgift och kompetens håller på att flyttas från arkitekterna? Hur påverkar det bildernas utseende samt förmåga att förmedla själva gestaltsförslaget, när de görs av en utomstående person till projektet?

Något jag i det här arbetet snuddade vid och som vore intressant att undersöka vidare, är trend inom skapandet av bilder till arkitekttävlingar. Det framkom i samtliga intervjuer att digitala illustrationer idag är starkt överrepresenterade. Hur har bildernas utseende förändrats i och med den tekniska utveckling, finns det något som tyder på att det håller på att vända och vad blir i så fall nästa trend? Detta vore tre intressant frågeställningar för ett framtida arbete att utreda.

I arbetet framkom blandteknikens positiva egenskaper som illustrationsmetod. Begreppet är dock väldigt omfattande. På det sätt olika tekniker kan kombineras, är nästintill oändligt. I den praktiska undersökningen gjordes endast en bild med tekniken, vars beståndsdelar också var begränsat till de andra undersökta teknikerna. Det vore därför intressant med en mer utvecklad och nyanserad undersökning av blandteknikens möjligheter. Förslagsvis genom att intervjua yrkesverksamma arkitekter, som på olika sätt kombinerar både manuella och digitala illustrationstekniker.

Felkällor och slutord

Genom arbetets två undersökningar ville jag få fram en produkt som skulle kunna ge mig och andra arkitekter en tydlig vägledning, vid valet av lämplig illustrationsteknik. På grund av ämnesområdets, i flera avseenden, subjektiva karaktär, skulle detta anspråk visa sig problematiskt.

Bildskapandet och åsikterna om dess resultat, är till stor del beroende på individen. Vi fokuserar på olika saker när bilder observeras och vi tycker olika om vad som gör dem tilltalande. Det här var något som gjorde det svårt att finna passande kategorier och fungerande generaliseringar i arbetet. Ett tydligt exempel var begreppen vision och realism, vilka varken litteratur eller intervjuer kunde ge en entydig och pricksäker definition på. För att kunna koppla resultatet av Del 1 till den praktiska undersökningen, blev jag själv tvungen att tolka och dra slutsatser om dem. Vidare gjordes huvudundersökningens analysdel av mig personligen. Att granska sitt eget bildresultat var inte optimalt, då jag som upphovsmakare sannolikt såg på dem utifrån andra aspekter än vad en utomstående part skulle ha gjort. Speciellt om denne såg bilderna för första gången. Ett exempel var att avgöra hur väl gestaltningen framkom i varje bild. Att försöka förhålla sig objektivt till bildresultaten och föra en saklig diskussion kring dem var svårt, när jag redan visste vad allt föreställde. Av den anledningen hamnade fokus på de mest konkreta aspekterna i skapandeprocessen, vilket visade sig vara tidsåtgången.

Den tid det tog att skapa en bild med en viss illustrationsteknik, gick enkelt att räkna på och kunde därför beskrivas på ett konkret sätt. Problemet med att analysera bilderna baserat på tid, var på det sätt skicklighet och erfarenhet inverkade på resultatet. Den teknik som var snabbast för mig, skulle för någon annan kunna få motsatt effekt. Det resultat jag fick fram, är därför inte nödvändigtvis synonymt med vad en annan person skulle få vid samma undersökning.

Vidare baserades bakgrunds- och huvudundersökningens slutsatser, endast på min och några få andra arkitekters upplevelser av att skapa illustrationer. Någon med annan bakgrund och erfarenhet, skulle

därför kunna avfärda resultatets validitet. Detta visar i så fall hur viktigt det är att själva testa och bilda en egen uppfattning om situationen. Först då går det att förstå vad som egentligen är en specifik illustrationstekniks för- och nackdelar.

Vad jag och förhoppningsvis du som läsare, framför allt tar med mig från arbetet är blandteknikens potential och möjligheter. Genom att kombinera olika medier, tekniker och bildkaraktärer kan både förslagets konkreta och mer abstrakta aspekter, på ett spännande sätt, förmedlas samtidigt.

Med dessa slutord vill jag ödmjukast tacka dig för din tid och uppmärksamhet. Jag hoppas du funnit, att läsa arbetet, lika givande som det har varit för mig att skriva det. Avslutningsvis vill jag också rikta en speciell uppmaning till dig som student: passa på, prova så många olika illustrationssätt som möjligt under utbildningen! På så vis ökar chanserna att du hittar ett sätt att illustrera som passar just dig och gör dina bilder unika.

- **Skriftliga källor**
- **Muntliga källor**
- **Bilagor - intervjuerna i sin helhet**
 - Intervju med Nils Simonsson och samtal med Jonas Dahlsten
 - Intervju med Karin Danielsson
 - Intervju med Elisabeth Hagströmer

Skriftliga källor

- Amoroso, N. (2012) *Representing Landscapes - a visual collection of landscape architectural drawings*. Routledge, 2 Park square, Milton Park, Abindgdon, Oxon OX14 4RN
- Andersson, T. (2007). *Mellan dröm och verklighet – bilder i landskapsarkitekturen*. Landskab 5
- Cantrell, B & Michaels, M. (2010). *Digital Drawing for Landscape Architecture: Contemporary Techniques and Tools for Digital Representation in Site Design*. John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey
- Reid, G.W. (2002). *Landscape Graphics – Plan, Section and Perspective drawing of Landscape Spaces*. Revised Edititon. Utgivare Watson-Guption Publications, a division of VNU Business Media, Inc. 770 Broadway, New York, NY 10003
- Sullivan, C. (2004). *Drawing the Landscape*. 3rd ed. John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey
- Van Dooren, N. (2013). *Drawing time now*. Amsterdam Academy of Architecture. [Elektronisk] Tillgänglig: http://issuu.com/davidkloet/docs/dtn_bookofresults_72dpi_ [2014-02-05]
- Wingren, C. (2009). *En landskapsarkitekts konstnärliga praktik - Kunskapsutveckling via en självbiografisk studie*. Alnarp: Sveriges lantbruksuniversitet., Acta Universitatis agriculturae Sueciae, 1652-6880; 2009:27 ISBN 978-91-86195-74-8 [Doktoravhandling]. [Elektronisk] Tillgänglig: http://pub.epsilon.slu.se/1978/1/Carola_Wingren.pdf [2014-02-05]

Muntliga källor

- Dahlsten, Jonas, SAR/MSA, samtal mars 2014
- Danielsson, Karin, LAR/MSA, intervju mars 2014
- Hagströmer, Elisabeth, LAR/MSA intervju maj 2014
- Jarlöv, Gustav, LAR/MSA, samtal mars 2014
- Nilsson, Lars, SAR/MSA, samtal mars 2014
- Simonsson, Nils, SAR/MSA, intervju mars 2014

Bilagor - Intervjuerna i sin helhet

Intervju med Nils Simonsson SAR/MSA och samtal med Jonas Dahlsten SAR/MSA, Arkitektgruppen i Gävle AB, 2014-03-07:

Simonsson berättar att han använder perspektivet för att visa på något framträdande i det färdiga förslaget, men även för att i inventerings- och gestaltningsfasen dokumentera, göra inmätningar och samtidigt skissa på lösningar. Han förklarar att perspektivet är överlägset vyn i den bemärkelsen att det snabbt går att rita upp objektets olika mått i tre dimensioner. Många år av träning har gjort det möjligt för honom att konstruera det mesta på fri hand, vilket gör att det väldigt snabbt går att konstruera en perspektivmässigt korrekt bild. Detta kan utnyttjas för att på ett möte, exempelvis med en kund eller områdesexpert, snabbt rita upp en idé och direkt få ett utlåtande om vad som kan behöva förändras. Simonsson säger att samma procedur förmodligen skulle ta mycket längre tid i datorn, varför pennan, i den bemärkelsen, kanske fortfarande är att föredra. Vidare beskriver han att dokumentera för hand, istället för med fotografier, ökar medvetenheten och förståelsen av platsen. En dokumentation med kamera går ofta alltför fort, medan skissandet istället ger möjlighet till att verkligen tänka under processen.

Simonsson förklarar att han till snabbare och enklare skisser, alternativt tekniska detaljer, oftast använder blyerts med ingen eller en begränsad och då endast informativ färgläggning. Till mer avancerade eller karaktärsskapande illustrationer används istället en kombination av flera tekniker. Valet av färgläggningsteknik beror då på vad och vilken känsla bilden ska förmedla. Han poängterar dock att akvarell vanligtvis används, speciellt om det är ett motiv med många organiska element. Det händer dock att bilderna också färgläggs med exempelvis färgkritor eller i datorn. Simonsson beskriver att det då oftast handlar om motiv med många detaljer och där en stor precision fordras. I sådana situationer är inte akvarellen alltid optimal. Han beskriver vidare glasfönster som ett exempel på objekt vilket ofta färgläggs i datorn. Detta eftersom det i Photoshop går lättare att få fram önskvärd effekt och transparens på dem. Simonsson berättar att när illustrationerna ska färgläggas i datorn lämnas bilderna vanligtvis över till någon annan på kontoret. Detta eftersom han själva inte alltid har tid eller att denna person helt enkelt har större erfarenhet av att använda datorprogrammen. Han säger dock att en del, enklare redigeringar, görs av honom själv i Photoshop. Det kan exempelvis handla om justeringar av färger och

kontraster i bilden. Simonsson berättar vidare att kontoret, till viktigare presentationer, numera färglägger de flesta bilderna i datorn.

Simonsson berättar att han först försöker klargöra visionen och vad det är betraktaren egentligen ska möta i bilden. Perspektiviska hjälplinjer ritas sedan upp, vilka exempelvis leder betraktarens blick in mot det viktigaste i bilden. Han förklarar vidare att detaljeringsnivån på olika objekt i bilden anpassas efter vilken relevans de har för förslaget. Viktigare objekt ritas exempelvis in mer detaljerat. Simonsson berättar att när blyertsunderlaget, för mer avancerade bilder, ritas upp utgår han i regel ifrån någon form av grundunderlag. Det kan exempelvis vara ett fotografi eller några perspektivskapande grundlinjer. För att ge linjerna mer liv förklarar han att blyertsen sedan ritas ovanpå underlaget med en friare hand. Blyertunderlaget kopieras sedan till ett tjockare papper, alternativt en kartong. På denna appliceras sedan akvarellen med relativt mycket vatten. Simonsson förklarar att färgläggningen sker genom principen ljust till svärta, där det intressantaste och mest karaktärsbringande i bilden arbetas fram successivt genom att fler och fler kulörer applicera på de olika ytorna. De ljusaste ytorna måste bestämmas redan innan färgläggningen, då dessa oftast lämnas med papprets vita färg. Simonsson berättar att om exempelvis ett träd ska målas in i bilden så appliceras först en ljus, grön färgton på ytan. I omgångar, på den ljusgröna färgen, målas sedan mörkare nyanser av grönt. En färg för skuggor läggs avslutningsvis på ytan. Simonsson säger att de olika färglagren, för ytor med en organisk karaktär, läggs ovanpå varandra när pappret fortfarande är något fuktigt. På så vis ges färgerna möjlighet att flyta in i varandra, vilket ger ytan en mer levande karaktär. Om ett objekt innehåller många detaljer eller ska ha en mer statisk karaktär, behöver i regel ett färglager, på eller bredvid den aktuella ytan, torka innan nästa färg appliceras. Han beskriver att förutom principen ljust till svärta så färgläggs i regel generella ytor först medan olika detaljer i bilden målas in sist. Simonsson berättar att han främst arbetar med penseln som verktyg. Vissa ytor, exempelvis en himmel, blir dock ofta mer intressanta och livfulla om pappret också vickas så att färgen rinner fram och tillbaka över ytan.

Han beskriver att ytterligare ett sätt att få fram en spännande karaktär på en yta är att låta pappret medvetet buckla sig. Vidare kan en god djupkänsla i bilden fås genom att himlen görs ljusare närmare horisonten och att detaljeringsgraden på olika objekt ökar ju närmare förgrunden de befinner sig. Simonsson berättar att en blå ton ibland också blandas in i färgen, när objekt i bakgrunden målas in.

Simonsson berättar vidare att bilderna oftast görs i slutskedet av arbetsprocessen och att det i regel är projektets deadline samt syftet med bilden som avgör hur mycket tid som läggs ned på en illustration. Bilder till större utställningar tar oftast lite längre tid. Kontoret lägger dock över lag lite tid på illustrationer och mer på själva gestaltningen. Simonsson berättar att han aldrig har behövt lägga ned mer än en dag på en illustration, oavsett projekt och bildens svårighetsgrad. Genom åren har många olika färgkombinationer kunnat sparas, varför det sällan behöver gå åt tid till att blanda nya färger. De intorkade färgerna behöver bara återfuktas för att sedan appliceras på den yta som färgen, av erfarenhet, passar väl till. Han berättar dock att bilderna förr kunde ta något längre tid att konstruera, men att erfarenheten har gett honom möjlighet till att nyttja vissa genvägar i skapandeprocessen.

Simonsson berättar att han, redan innan sin utbildning, målade mycket akvarell och att han därför fortsatt att använda den tekniken i sitt yrkesutövande. En stor fördel med att färglägga en illustration i akvarell är att det, när väl illustratören behärskar tekniken, går mycket snabbt. Han nämner dock att det förekommer en viss torktid mellan olika färgerlager, men att denna tid i regel är försumbar eftersom flera bilder oftast görs parallellt. Simonsson förklarar att en nackdel med akvarellen är att det är svårt att göra större förändringar, utan att hela bilden måste målas om. Han poängterar dock att det oftast går ganska snabbt att göra det, såvida inte alla grundlinjer också behöver ritas om. Ytterligare en nackdel med akvarellen är konkurrenssituationen med de datorgjorda illustrationerna. Simonsson upplever att de manuella bilderna, framför allt i tävlingssammanhang, har svårt att hävda sig mot de datorgjorda motsvarigheterna. Han säger att kon-toret förmodligen

skulle behöva utveckla kunskapen inom de digitala teknikerna för att bli mer konkurrenskraftiga. Simonsson anser dock att det kan finnas en fara med alltför avancerade och säljande bilder. Detta då bilderna kan sno fokus från själva gestaltningsförslaget. Han förklarar att det då finns en risk att ett kontor tilldelas ett uppdrag bara på grund av illustrationerna, trots att själva förslaget egentligen inte är det bästa för platsen. Åt andra hållet kan ett egentligen bra förslag sållas bort i ett tidigt skede, eftersom bilderna inte är tillräckligt tilltalande. Han säger att det därför alltid fordras en viss nivå på bilderna. Simonsson tillägger också att en tävlingsjurys medlemmar många gånger är så pass kompetenta att de kan genomskåda alltför säljande illustrationer.

Både Simonsson och Dahlsten anser att det också kan finnas en problematik med att försöka skapa alltför realistiska bilder. Detta då de oftast måste vara helt verklighetstroga för att betraktaren inte ska uppleva dem som störande. De nämner vidare varsin, självupplevd situation när detta har visat sig tydligt. Dahlsten förklarar att det i hans fall handlade om en ren perspektivmässig felaktighet i en annars fotorealistisk bild. Han säger att en av betraktarna blev så pass provocerad av bilden att hen hade svårt att avgöra om skevheten var genialisk eller bara irriterande. Detta har fått honom att förstå att fotorealism bör användas med försiktighet, men att skevheter i bilderna också kan användas för att dra till sig blickar. En så kallad medveten provokation. Dahlsten förklarar att detta kan utnyttjas för att sticka ut från andra förslag i exempelvis en tävlingssituation. Han beskriver dock att det är en fin balansgång mellan om betraktaren ska uppleva defekten som positivt eller negativt för helhetsintrycket av bilden. Simonsson beskriver att det hans fall har varit när fotorealism använts för att redovisa en osanning i bilden, alternativt någon gestaltungs-lösning som inte är helt fastslagen. Det har då sällan spelat roll om illustratören beskrivit syftet med bilden innan, betraktaren har ändå valt att fokusera på de felaktiga detaljerna, varför bildens ursprungliga intention har gått förlorad. Dahlsten förklarar att om en fotorealistisk teknik används för att redovisa en gestaltningssidé så ser han till att alltid göra vissa orealistiska tillägg i bilden. På så vis blir det enklare för betraktaren att förstå att bilden är ett förslag på

en förändring. Simonsson förklarar vidare att han främst använder sig av informativa perspektiv, där en hög grad av realism ändå är att föredra. Han berättar att visionära bilder sällan görs, men att när det väl är aktuellt görs bilderna väldigt snabbt och i ett skede när gestaltningen inte är helt klar. Han tillägger dock att de informativa perspektiven innehåller många förenklingar. Exempelvis används texturer på olika ytor mycket selektivt och endast om det är viktigt för förslagets idé eller för att förtydliga något i bilden, vanligtvis topografiska variationer.

Fortsättningsvis berättar Simonsson att han ofta försöker finna en betraktarposition som visar så mycket som möjligt av det viktigaste i förslaget. För att inte olika element i förgrunden ska skymma huvudobjekten behöver bilderna oftast utgå från en position några meter ovanför ögonhöjd. Objekt i förgrunden kan ibland förbättra bildens helhetsintryck, men de måste då oftast göras delvis transparenta för att inte skymma det bakomliggande huvudobjektet. Vidare berättar Simonsson att han inte har upplevt att denna position skulle ha en negativ effekt på upplevelsen av bilden. Eftersom motivet är avbildat så pass nära ögonhöjd har det ändå varit möjligt för betraktaren att sätta sig in i och få rätt upplevelse av bilden.

Simonsson berättar att effektivt sätt att visa på mer visionära aspekter av ett förslag är att lägga in människor i bilderna. Han förklarar att datorgjorda bilder ofta blir väldigt visionära i sin karaktär, då människorna ofta ser väldigt inklistrade ut. Simonsson förklarar att han själv främst använder skalgubbar för att visa på skala och hur platsen kan användas. Olika ansiktsuttryck kan ibland ritas in för att förstärka en känsla i bilden, men oftast illustreras människornas ansikten med ett neutralt kryss. Detta eftersom skalgubbarna annars riskerar att sno fokus från själva gestaltningen. Simonsson tycker sig se olika trender inom illustrationernas karaktär under de senaste decennierna. Han förklarar exempelvis att det förr var vanligt med en stor variation av former och färger samt ibland ett orealistiskt antal människor i bilderna. Idag är bilderna ofta mer ljusa samt avskalade i sin karaktär. Han förklarar vidare att vissa bilder, konstigt nog, ibland kan vara helt tomma på människor, trots att förslaget i övrigt berättar om en plats i rörelse.

Intervju med Karin Danielsson LAR/MSA, ansvarig landskapsarkitekt på Karavan landskapsarkitekter AB, Uppsala, 2014-03-03:

Danielsson berättar att hon, redan i ett tidigt skede av ett projekt, använder sig av perspektivet som metod för att skissa på och testa olika gestaltungs-lösningar. Detta då ögonhöjds-perspektivet är ett bra verktyg för att testa den rumsliga upplevelsen av förslaget. Vidare säger hon att perspektivet ger en god förståelse för hur olika objekt bör placeras i förhållande till varandra för att de på plats ska upplevas som estetiskt tilltalande. Hon förklarar att gestaltungs-lösningar i illustrationsplanen ofta ändras om det i perspektivet inte upplevs som optimalt.

Danielsson berättar att hon lägger mycket tanke bakom valet av plats för perspektivet. Det är viktigt att utgångsposition framhäver förslagets bärande idé och samtidigt visar platsen från en intresseväckande och spännande bildvinkel. För att skapa ett perspektiv berättar Danielsson att hon främst använder sig av en blandteknik, där bildens grundlinjer först ritas upp för hand med bläck för att sedan bearbetas och färgläggas i Photoshop och Illustrator. Enklare gestaltungsproblem utgår då ifrån ett svartvitt inventeringsfotografi från platsen medan en mer komplicerad platssituation, med exempelvis nya byggnader, kan behöva en snabbt uppdragen 3D-modell som grund. Hon understryker dock att modellen i det här skedet är väldigt enkel och främst visar olika volymförhållanden. Därefter ritas de viktigaste perspektivskapande hjälplinjerna in på underlaget. Hon berättar att dessa fungerar som hjälp för de gestaltungs-lösningar som därefter ritas in med en röd penna, direkt på underlaget. Danielsson förklarar vidare att ett skisspapper eller en OH-film placeras ovanpå skissen. Linjerna ritas sedan om och förenklas med bläck. Hon berättar att linjeföringen är snabb och att skisserna sällan ritas om mer än en gång. Om något specifikt objekt i bilden blev mindre bra, ritas det om separat. Bilderna sammanfogas sedan i datorn, där också en del av linjerna justeras. Hon förklarar vidare att själva skissen ofta görs i ett större format än vad den färdiga, datorrenderade bilden kommer att presenteras i. Detta är ett sätt att lättare kunna rita in de minsta detaljerna samtidigt som linjerna då blir skarpare när bilden förminskas. När den svartvita grunden är klar läggs bilden in i Adobe Illustrator för färgläggning. Danielsson berättar att färgläggningen främst sker manuellt i datorn, men att vissa utvalda

ytor och objekt också kan kläs in med utklipp från färdiga fotografier. Två exempel på detta är himmel och vatten. Hon förklarar att fotografier lämpar sig väl för just dessa element då det bidrar till en större djupkänsla i bilden. För att ytterligare förstärka djupkänslan förklarar hon att skalgubbar och andra objekt kan läggas in i förgrunden. Danielsson nämner att människor, med ett visst ansiktsuttryck, ibland läggs in för att förstärka en viss känsla och stämning i bilden.

Danielsson förklarar att hennes teknik bygger på ett realistiskt synsätt, där bilden återger den faktiska situationen så troget som möjligt. Däremot gör den manuella tekniken och den snabba linjeföringen att bilden får ett friare uttryck. Vidare beskriver hon att bilderna också förenklas mycket, både vad gäller valet av redovisade linjer, texturer och skuggning samt färgläggningen. Ett exempel på detta är att endast förändringarna på platsens färgläggs. Vidare berättar hon att hennes illustrationsteknik är bra i ett tidigt skede av projekten, eftersom den är snabb och innehåller få detaljer. Hon förklarar att om bilderna är alltför detaljerade i ett tidigt skede kan betraktaren haka upp sig på onödiga detaljer i bilden. Hon förklarar vidare att hennes bilder också uppskattas av kunderna.

Danielsson anser att en nackdel med hennes illustrationsteknik är att den är för oexakt att använda sig av i sena skeden av projekten. Avsaknaden av detaljer gör det svårt att visa det slutgiltiga förslaget samt dess konsekvenser på omgivande miljö. Hon förklarar att det då behövs en mer exakt 3D-modell, vilken tar tid att ta fram. Om en modell ändå måste göras av förslaget är det både tidskrävande och ofta onödigt arbete att med en tillräcklig detaljeringsgrad rita om alla linjer för hand. Danielsson berättar att de på Karavan främst använder sig av datorgjorda perspektiv, när det kommer till tävlingar. Ofta är bilderna då också av en mer visionär karaktär. Hon beskriver att det beror på datorprogrammets möjlighet att skapa intressanta effekter, som ljusförhållanden, i bilderna. De handritade illustrationer används istället för att förmedla en tidig idé eller om uppdraget redan är tilldelat kontoret och bilderna istället är direkt riktade mot klienten.

Danielsson säger att hon tidigare gjorde en del illustrationer med akvarell, men att tekniken känns alltför inaktuellt att använda sig av idag. Detta beror på att bilderna ofta tar för lång tid att göra samt att det är svårt att göra förändringar i bilderna ifall hela förslaget måste förändras. Hon påpekar dock att akvarell är en teknik som fortfarande kan passa väl till mer konceptuella och visionära typer av illustrationer. Avslutningsvis berättar Danielsson att hon i regel lägger en halv till tre arbetsdagar på en illustration. De handritade skisserna tar oftast en arbetsdag att färdigställa och ytterligare en dag om en snabb modell av platsen först behöver göras. Hon förklarar att en bild i ytterst sällsynta fall tar upp till tre hela arbetsdagar att färdigställa.

Intervju med Elisabeth Hagströmer LAR/MSA, landskapsarkitekt på Tengbomgruppen AB, Uppsala, 2014-05-09:

Hagströmer berättar att hon i tidiga skeden av arbetsprocessen främst använder sig av diagram och fotografier för att presentera olika delar av ett projekt. Detta eftersom det då sällan finns tid till att göra perspektivillustrationer. Hon förklarar att referensbilder och diagram både är snabbare och enklare att använda sig av. Det är också en process i sig att få fram så renodlade och tydliga diagram som möjligt. Hon berättar att målet med diagrammen är att skapa en serie av bilder, vilka berättar en historia, med så lite förklarande text som möjligt. Bilderna ska tala för sig själv. Hagströmer berättar att själva diagrammen görs i Illustrator, eftersom det där enkelt går att pröva sig fram, samtidigt som resultatet blir grafiskt tydligt. Hon berättar att själva grundidén ibland kan ritas upp för hand, men att produkten alltid görs i datorn. Detta eftersom det går att arbeta i olika lager, vilket underlättar om förändringar, i exempelvis färgsättning och linjetjocklekar, behöver göras. Hon berättar att flexibiliteten förmodligen också är datorprogrammets största tillgång. Hagströmer berättar att det är viktigt med en god lagerdisciplin, vid användandet av illustrationsprogrammen till dator. Det kan exempelvis handla om att göra olika ytor och objekt i olika lager och vidare döpa dem, så att det enkelt går att hitta rätt lager om förändringar behöver göras. Hon säger att det utan god lagerdisciplin lätt blir rörigt.

Hagströmer berättar att skapandet av perspektivillustrationer först kommer in i ett slutligt skede av arbetsprocessen. Hon berättar att bilderna då görs i Photoshop, genom en fotokollage-teknik. Först skapas dock en enkel 3D-modell av förslaget, för att få fram olika volymer och rätt perspektiv i bilden. Hon förklarar att det är fördelaktigt med ett bra underlag, där alla viktiga linjer finns med. Annars kan det uppstå störande element, som både gör att arbetet tar längre tid och att resultatet blir mindre tilltalande. Vidare berättar hon att fotografier från den aktuella platsen ofta läggs in som bakgrund i bilden, vilket på så vis ger de omgivande miljöerna i motivet. Vidare kläs själva förslagets olika ytor in med representerade fotografier. Hagströmer förklarar att hon sedan arbetar mycket med att lägga på passande effekter, som exempelvis lens flare. Hon förklarar att detta är ett mycket användbart verktyg, då hennes perspektivillustration ofta bygger mycket på att få fram

olika ljusförhållanden. Det kan dock finnas risk till missbruk av alla effektskapande funktioner och verktyg i programmen, varför de bör användas med eftertanke. Hagströmer förklarar att hon aldrig kör renderingar av själva modellen, eftersom resultatet i blir alltför själlösa bilder. Hon förklarar att det verkar finnas en större tilltro till denna illustrationsteknik på ”A-sidan”. Vidare berättar hon att det i Photoshop är lättare att få fram en stämning i bilderna. Hon nämner dock att en fördel med att enbart arbeta i 3D-modell är att det i regel är lättare att göra förändringar i bilderna. Om något i förslaget behöver justeras kan ändring-arna göras direkt i modellen. Den färdiga bilden fås då direkt genom att endast en ny rendering av modellen görs. Hagströmer förklarar att om bilderna enbart skapas i Photoshop kan en förändring av förslaget i vissa fall innebära att hela bilden eller delar av den, helt måste göras om.

Hagströmer berättar att hennes målbild, vid skapandet av ett perspektiv, kan summeras som: rena bilder som säger mycket. Den illustrationsteknik hon tillämpar idag är vidare en utveckling av den teknik hon använde sig av under studietid och praktik. Som barn ritade hon mycket för hand, men det var sedan ett långt uppehåll i illustrerande fram till utbildningens början. Väl där var det naturligt att använda sig av de digitala verktygen, eftersom hon redan kände sig mest orienterad och därför bekväm i dem. Hon förklarar vidare att hon inte anser sig kapabel till att uppnå önskat resultat för hand och att hon behöver den flexibilitet som datorprogrammen ger möjlighet till. Det är lätt att gå mellan programmen och exempelvis korrigera saker.

Hagströmer säger att hon ser en möjlig trendsiftning i arkitektyrket och att det manuella bildskapandet håller på att komma tillbaka i arkitektyrket. Vidare säger hon sig ha tröttnat något på det ”glassiga”, som lätt uppstår i det datorgjorda illustrationsskapandet. Hon förklarar att det är lätt att hamna i att göra soliga sommarbilder hela tiden, vilket gör att allt lätt ser likadant ut. Hagströmer säger att hon därför numera försöker hitta sätt att få fram andra typer av stämningar i bilderna. Hon berättar att eftersom en stor del av arbetstiden ändå spenderas vid datorn vore det skönt med något annat som variation. Detta är en anledning till varför hon funderar

på att istället försöka utveckla en blandteknik av manuella och digitala tekniker. Ett problem är dock att det sällan finns tid till det under ett projekt, varför det är bekvämare att köra vidare i gamla hjulspår. Hon säger att det kan vara svårt att bryta mönster och testa något nytt i den stressiga tillvaron som ofta råder inför ett projektets deadline.

Hagströmer upplever att det, med hjälp av de manuella teknikerna, finns större möjligheter att finna och uppnå abstraktion i bilderna. Hon säger att de får en tydligare prägel av att vara en illustration, till skillnad från fotokollagen där verkliga fotografier används. Hagströmer anser att det i den svenska arkitektvärlden ligger en stor tonvikt på att bilderna ska vara exakta. Hon berättar att hon själv föredrar det lite mer abstrakta, varför superrealistiska bilder undviks. Bilderna kan snarare definieras som en blandning mellan realism och vision. Hon beskriver att ett exempel på vision är att skissartade element ofta läggs in för att frångå fotografiernas realism. Vidare berättar hon att vissa delar i motivet lyfts fram. Detta görs exempelvis genom en mask läggs på olika ytor och att därefter mindre betydande element i förslaget delvis suddas ut. Hagströmer säger att hon till viss del också försöker att förenkla motivet. Ett exempel är omgivande bebyggelse, vilket, om det inte är viktiga för själva förslaget, till exempel görs ljusa och utan vissa detaljer. Hon berättar också att objekt i förgrunden är ett effektivt sätt att skapa en djupkänsla i bilden. Om dessa sedan görs genomskinliga skymmer de inte heller det som finns bakom.

Hagströmer berättar att hon i regel lägger en till två dagar på ett perspektiv, med modell inräknat. Hon säger att en vanlig tanke är att det ska gå snabbt att få fram en illustration, men att det ofta tar längre tid än vad man innan trodde. Hon förklarar att detta ofta beror på hur lång tid det är mellan skapandetillfällena. Eftersom perspektiv till presentationer sällan görs är det också långt mellan gångerna, varför det är lätt att bli ringrostig. Hon säger att det då kan ta ett tag att sätta sig in i programmen igen och få ett flyt i arbetet. Vad som dock brukar ta längst tid är att hitta passande bilder att använda sig av i kollagen. Hagströmer berättar att det därför, för att spara dyrbar tid, är fördelaktigt att bygga upp ett eget

referensbibliotek av fotografier. Vidare kan också gamla kollage återanvändas. Vidare säger Hagströmer att kollagetekniken främst är bra för att avbilda urbana miljöer, då tydliga ramar till motivet ofta fås automatiskt av exempelvis husväggar. I en ren landskapsbild är inramningen sällan lika tydlig, varför det kan vara svårare att fånga en viss stämning i bilden. På så vis är kanske kollagetekniken inte alltid optimal för den typen av miljöer och bilder. Avslutningsvis berättar Hagströmer att det är viktigt att tänka på vem som är mottagaren, men allra viktigast är att skapa en tydlighet i bilderna som förmedlar förslaget på ett bra sätt. Hon förklarar att det, främst i början av ett tävlingsprojekt, händer att en tanke läggs på de personer som sitter i juryn och förslaget delvis anpassas efter det. I slutet av projekten är man dock i regel så inne i det egna förslaget att bildskapandet främst fokuserar på att visa hur man själv tänkt.